

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS KOMPUTER MELALUI *FLIP BOOK*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MANDIRI
PADA MATA PELAJARAN SENI TARI
UNTUK SISWA SMA/MA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh :
Danang Anikan F.
NIM 08209241010

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI TARI
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**



**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karang malang, Yogyakarta 55281, Telp (0274)
550843, Fak (0274) 548207
[http: //www.fbs.uny.ac.id//](http://www.fbs.uny.ac.id/)

**SURAT KETERANGAN PERSETUJUAN
UJIAN TUGAS AKHIR**

FRM/FBS/52-00

17 April 2014

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sumaryadi, M.Pd

NIP : 19540531 198011 1 001

Sebagai pembimbing I, dan

Nama : Wenti Nuryani, M.Pd

NIP : 19660411 199303 2 001

Sebagai pembimbing II

Menerangkan bahwa Tugas Akhir bagi Mahasiswa:

Nama : Danang Anikan Fajar S.S.M

NIM : 08209241010

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Komputer melalui *Flip Book* Sebagai Media Pembelajaran
Mandiri pada Mata Pelajaran Seni Tari Untuk Siswa
SMA/MA

Sudah layak untuk diujikan di depan Dewan Penguji.

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pembimbing I,

Sumaryadi, M.Pd
NIP 19540531 198011 1 001

Pembimbing II

Wenti Nuryani, M.Pd
NIP 19660411 199303 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui Flip Book sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada Mata Pelajaran Seni Tari untuk Siswa SMA/MA” ini telah dipertahankan di depan Dewan penguji pada tanggal 2 Mei 2014 dan dinyatakan lulus

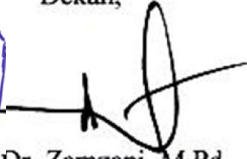
DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Wien Pudji PDP, M.Pd	Ketua Penguji		14/6/2014
Wenti Nuryani, M.Pd	Sekretaris Penguji		13/6/2014
Trie Wahyuni, M.Pd	Penguji I		13/6/2014
Sumaryadi, M.Pd	Penguji II		14/6/2014



Yogyakarta, Juni 2014
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Prof. Dr. Zamzani, M.Pd
NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Danang Anikan Fajar
NIM : 08209241010
Jurusan : Pendidikan Seni Tari
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Komputer Melalui *Flip Book* sebagai Media Pembelajaran
Mandiri pada Mata Pelajaran Seni Tari untuk Siswa
SMA/MA

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain atau telah digunakan sebagai persyaratan penyelesaian studi di perguruan tinggi lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 2 Mei 2014

Yang menyatakan,

Danang Anikan Fajar
NIM 08209241010

MOTTO

Harapan adalah sesuatu yang lebih kuat dari ketakutanmu

*Jika kamu terpuruk dan jatuh di tengah perjalanan, ingatlah
alasan ketika kamu mengawalinya*

*Jangan salahkan orang lain atas hal yang tidak mereka
kendalikan, musuhmu adalah dirimu sendiri*

*Harapan adalah inspirasi yang kuat dan akan membukakan
setiap peluang di jalanmu*

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur Alhamdulillah, ku persembahkan karya kecil ini untuk orang-orang yang ada di dekat ku dan yang jauh disana:

- ❖ *Kedua Orang Tuaku, Ibunda (Anik Suharyani) dan Ayahanda (Ngadikan Esti W.) tercinta yang senantiasa selalu menyayangi, mendo'akan, membimbing, memberi semangat dan mendukungku. Terima kasih atas nasehat, kasih sayang dan pengorbanan yang tiada hasil untuk nanda. Meskipun karya sederhana yang jauh dari sempurna ini tidak cukup dapat membalas semua pengorbanan yang telah Ayah dan Ibu berikan. Semoga cukup dapat membuat Ayah dan Ibu bangga. Tanpa Ibu dan Ayah Ananda tidak akan bisa seperti sekarang ini.*
- ❖ *Kakakku (Isti Daru K. & Sahono) dan adikku (Aisyiyana Fitria & Aditya C.) terima kasih selalu memberi semangat dan mendo'akan saya untuk menjadi orang yang sukses.*
- ❖ *Keluarga besarku di Jepara yang telah membantu dan turut memberikan do'a serta memberikan dukungan dengan penuh kasih sayang.*
- ❖ *My beloved (Farah Reziani) yang selalu memberikan dorongan, semangat, support dan masukan yang sangat berarti.*
- ❖ *Saudara-saudaraku di kamasetra, Iwan Mustofah, Punjung P., yulius B, Leo Hati, dan adik-adikku yang tidak bisa saya sebutkan*

satu persatu, terimakasih untuk kekeluargaan yang telah terjalin, terimakasih untuk kebersamaan, bantuan, dukungan, serta keceriaan yang telah kalian berikan.

- ❖ *Almamater Jurusan Pendidikan Seni Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.*
- ❖ *SMA Negeri 1 Seyegan, yang telah member ijin untuk melakukan penelitian.*
- ❖ *Ibu Ambar Sulistyo, selaku pengampu mata pelajaran seni tari di SMA Seyegan, terimakasih atas bimbingannya*

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan karya ilmiah ini dapat selesai sesuai rencana. Karya ilmiah ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan dalam bidang Seni Tari.

Penulis menyadari karya ilmiah ini terwujud tidak terlepas dari dukungan dan bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

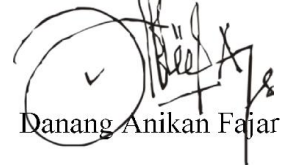
1. Prof. Dr. Zamzani, M.Pd , selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan surat perijinan.
2. Bapak Drs.Wien Pudji Priyanto DP, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
3. Bapak Sumaryadi, M.Pd sebagai pembimbing I yang telah memberikan bimbingan demi kelancaran penyelesaian tugas akhir.
4. Ibu Wenti Nuryani, M.Pd sebagai pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing sampai selesainya tugas akhir ini.
5. Bapak Kusnadi, M.Pd sebagai ahli media yang telah memberikan pendamping dalam pembuatan media pembelajaran.
6. Ibu Ambar Sulisty Murti, S.Pd sebagai ahli materi yang telah memberikan bantuan dan bimbingan dalam proses penelitian tugas akhir.

7. Berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, mudah-mudahan amal baiknya mendapatkan pahala dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya ilmiah ini masih banyak kekurangan. Untuk itu, saran dan kritik dari pembaca sangat penulis harapkan. Semoga karya ilmiah ini bermanfaat sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Mei 2014

Penulis,



Danang Anikan Fajar

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan.....	7
F. Manfaat Hasil Penelitian	8
G. Spesifikasi Produk	8
 BAB II TINJAUAN TEORETIK.....	 9
A. Deskripsi Teoretik	9
1. Belajar	9
2. Pembelajaran Seni Tari	12
3. Standar Isi	13
4. Karakteristik Pembelajaran Seni Tari	14
5. Sumber Belajar	15

6. Perkembangan Kognitif	17
7. Media Pembelajaran	18
8. Media Pembelajaran Interaktif.....	22
9. Flip Book.....	28
B. Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis Penelitian	31
B. Cara Penelitian.....	32
C. Uji Coba Produk	40
1. Desain Uji Coba	40
2. Subjek Ujicoba	41
D. Jenis Data	43
E. Instrumen Pengumpulan Data	43
F. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Studi Pendahuluan	49
1. Analisis Kebutuhan	49
2. Studi Literal.....	51
B. Proses Pengembangan Media Pembelajaran	52
C. Implementasi Tampilan.....	58
D. Hasil Penelitian, Analisis, dan Revisi	71
1. Hasil Evaluasi Ahli Materi , Analisis, dan Revisi	71
2. Hasil Evaluasi Ahli Media , Analisis, dan Revisi Tahap I...	77
3. Hasil Evaluasi Ahli Media , Analisis, dan Revisi Tahap II..	84
4. Hasil Uji Coba Lapangan	88
5. Hasil Uji Coba <i>Peer Reviewer</i>	93
E. Kajian Produk Akhir.....	98

BAB V PENUTUP	101
A. Kesimpulan	101
B. Saran	103
C. Keterbatasan Pengembangan.....	104
 DAFTAR PUSTAKA	 105
LAMPIRAN	106

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Kisi-kisi Lembar Evaluasi Ahli Media Pembelajaran	45
Tabel 2 : Kisi-kisi Lembar Evaluasi Ahli Materi Pelajaran Seni Tari...	45
Tabel 3 : Kisi-kisi Lembar Uji coba Siswa	46
Tabel 4 : Kisi-kisi Lembar Uji coba <i>Peer Reviewer</i>	46
Tabel 5 : Hasil observasi dan wawancara pelaksanaan pembelajaran tari nusantara di SMA N 1 Seyegan	49
Tabel 6 : Standar kompetensi seni tari kelas XI SMA N 1 Seyegan	52
Tabel 7 : Hasil evaluasi ahli materi terhadap aspek kebenaran konsep..	72
Tabel 8 : Hasil evaluasi ahli materi terhadap aspek materi.....	72
Tabel 9 : Hasil evaluasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran	73
Tabel 10 : Hasil evaluasi ahli media terhadap aspek tampilan	77
Tabel 11 : Hasil evaluasi ahli media terhadap aspek pemrograman.....	78
Tabel 12 : Hasil evaluasi ahli media terhadap aspek pembelajaran.....	78
Tabel 13 : Hasil temuan kesalahan isi media oleh ahli media pembelajaran.....	79
Tabel 14 : Hasil evaluasi ahli media tahap II terhadap aspek tampilan...	84
Tabel 15 : Hasil evaluasi ahli media tahap II terhadap aspek pemrograman	85
Tabel 16 : Hasil evaluasi ahli media tahap II terhadap aspek pembelajaran.....	85
Tabel 17 : Hasil temuan kesalahan isi media tahap II oleh ahli media Pembelajaran.....	86
Tabel 18 : Hasil uji coba lapangan pada aspek kebenaran konsep	89
Tabel 19 : Hasil uji coba lapangan pada aspek materi	89
Tabel 20 : Hasil uji coba lapangan pada aspek pembelajaran	90
Tabel 21 : Komentar dan saran umum hasil uji coba lapangan.....	91

Tabel 22	: Hasil uji coba <i>Peer Reviewer</i> pada aspek kebenaran konsep..	93
Tabel 23	: Hasil uji coba <i>Peer Reviewer</i> pada aspek materi	94
Tabel 24	: Hasil uji coba <i>Peer Reviewer</i> pada aspek pembelajaran	95
Tabel 25	: Komentar dan saran umum hasil uji coba <i>Peer Reviewer</i>	95

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Diagram alir prosedur pengembangan dalam penelitian pembuatan media interaktif.....	33
Gambar 2 : Bagan materi seni tari SMA bagian 1.....	36
Gambar 3 : Bagan materi seni tari SMA bagian 2.....	37
Gambar 4 : Diagram alir ujicoba pengembangan media interaktif.....	41
Gambar 5 : Bagan memproduksi sistem.....	57
Gambar 6 : Implementasi halaman intro bagian 1	58
Gambar 7 : Implementasi halaman intro bagian 2.....	59
Gambar 8 : Implementasi halaman menu utama	60
Gambar 9 : Implementasi halaman pengaturan musik.....	60
Gambar 10 : Implementasi halaman petunjuk.....	61
Gambar 11 : Implementasi halaman pendahuluan	62
Gambar 12 : Implementasi halaman materi utama.....	63
Gambar 13 : Implementasi halaman materi sejarah tari.....	64
Gambar 14 : Implementasi halaman materi pengertian tari	64
Gambar 15 : Implementasi halaman materi unsur tari	65
Gambar 16 : Implementasi halaman materi keragaman tari.....	65
Gambar 17 : Implementasi halaman materi tokoh tari	66
Gambar 18 : Implementasi halaman galeri utama	66
Gambar 19 : Implementasi halaman galeri gambar	67
Gambar 20 : Implementasi halaman galeri video	68
Gambar 21 : Implementasi halaman galeri kostum	68
Gambar 22 : Implementasi halaman evaluasi 1.....	69
Gambar 23 : Implementasi halaman evaluasi 2.....	69
Gambar 24 : Implementasi halaman daftar pustaka	70
Gambar 25 : Implementasi halaman profil.....	71
Gambar 26 : Isi halaman materi sebelum revisi	75
Gambar 27 : Isi halaman materi sesudah revisi	75

Gambar 28 : Isi halaman galeri sebelum revisi	76
Gambar 29 : Isi halaman galeri sesudah revisi	76
Gambar 30 : Tampilan video <i>opening</i> sebelum revisi.....	81
Gambar 31 : Tampilan video <i>opening</i> sesudah revisi	81
Gambar 32 : Isi halaman menu utama sebelum revisi.....	82
Gambar 33 : Isi halaman menu utama sesudah revisi	82
Gambar 34 : Isi halaman profil sebelum revisi	83
Gambar 35 : Isi halaman profil sesudah revisi	83
Gambar 36 : Tampilan video <i>opening</i> sebelum revisi.....	87
Gambar 37 : Tampilan video <i>opening</i> sesudah revisi	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Perangkat Pengembangan Media Pembelajaran.....	107
Lampiran 2 : Transkrip Media Pembelajaran.....	128
Lampiran 3 : Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	159
Lampiran 4 : Instrumen Penelitian.....	163
Lampiran 5 : Hasil Evaluasi Ahli Materi.....	175
Lampiran 6 : Hasil Evaluasi Ahli Media.....	179
Lampiran 7 : Hasil Uji Lapangan	186
Lampiran 8 : Hasil Uji <i>Peer Reviewer</i>	200
Lampiran 9 : Analisis Data Penelitian.....	213
Lampiran 10 : Surat Ijin Penelitian.....	224

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS KOMPUTER MELALUI *FLIP BOOK*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MANDIRI
PADA MATA PELAJARAN SENI TARI
UNTUK SISWA SMA/MA**

Oleh

**Danang Anikan Fajar
NIM 08209241010**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media interaktif mata pelajaran tari untuk pembelajaran tari nusantara di SMA/MA yang tervalidasi oleh ahli materi, ahli media pembelajaran, dan siswa calon pengguna dalam mengatasi permasalahan pembelajaran seni tari di sekolah, bisa juga digunakan sebagai media pembelajaran mandiri di rumah.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan tiga tahap pengembangan. Tahap pertama studi pendahuluan, meliputi analisis kebutuhan dan studi literatur. Tahap kedua pengembangan produk media pembelajaran, meliputi membuat desain materi pembelajaran, membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, pengumpulan bahan pendukung, memproduksi media pembelajaran, dan pengemasan produk. Ketiga melakukan uji coba produk. Subjek ujicoba pada penelitian ini adalah Bapak Kusnadi, M.Pd, ahli media pembelajaran, Ibu Ambar Sulisty Murti, S.Pd, ahli materi pembelajaran, *peer reviewer* dan siswa seni tari kelas XI SMA 1 Seyegan. Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dipertanggung jawabkan dengan analisis data kuesioner. Data tersebut kemudian diubah dalam bentuk skor standar seratus. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila skor rata-rata akhir minimal 70. Maka, apabila skor rata-rata akhir kurang dari 70 maka media pembelajaran tersebut dinyatakan kurang layak.

Berdasarkan hasil evaluasi ahli materi, diperoleh hasil penilaian pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 100, aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 87,5 dan aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90 dan termasuk kategori layak. Hasil evaluasi ahli media tahap kedua diperoleh hasil penilaian pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata sebesar 90, aspek pemrograman memiliki skor rata-rata hasil sebesar, aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 80 dan termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil uji coba *peer reviewer* diperoleh hasil penilaian pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 84,25, aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 84,5 dan termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil uji coba siswa diperoleh hasil penilaian pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 85, aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 82 dan termasuk kategori layak. Berdasarkan analisis kuesioner dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran tari di SMA/MA.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu upaya perubahan atau pembaharuan sistem pendidikan yang sudah dan sedang berlangsung, yaitu tentang peningkatan kualitas guru. Perubahan dan pembaharuan sistem sangat bergantung pada penguasaan kompetensi guru. Kompetensi pada dasarnya merupakan gambaran tentang apa yang seharusnya dapat dilakukan oleh seseorang dalam pekerjaannya. Agar dapat melakukan sesuatu dalam kegiatannya maka seseorang harus memiliki kemampuan dalam bentuk pengetahuan (*knowledge*), sikap (*attitude*), dan keterampilan (*skill*) yang sesuai dengan bidang pekerjaannya.

Menurut Barlow yang dikutip oleh Sugihartono dkk (1982: 87) Kompetensi professional guru merupakan kemampuan dan kewenangan guru dalam menjalankan profesi keguruannya, oleh karena itu guru yang profesional berarti guru yang mampu melaksanakan tugas keguruannya dengan kemampuan tinggi (profesional) yang dituntut untuk memiliki kecakapan psikologis yang meliputi kompetensi kognitif guru, kompetensi afektif guru, dan kompetensi psikomotorik guru.

Mengacu pada pengertian kompetensi di atas, maka kompetensi guru dapat dimaknai sebagai gambaran tentang apa yang harus dapat dilakukan seorang guru dalam melaksanakan pekerjaannya, baik berupa kegiatan, berperilaku, maupun hasil yang dapat ditunjukkan. Kompetensi yang harus dikuasai oleh setiap guru

pada dasarnya adalah mengelola pembelajaran yang mendidik dan menyenangkan agar dapat mengantarkan siswa menuju pada perubahan-perubahan perilaku baik intelektual, moral maupun sosial.

Untuk mencapai tujuan tersebut siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru melalui proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang merupakan proses transfer ilmu dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah, dapat dioptimalkan melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa yang menjurus kearah terjadinya proses belajar yang optimal. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran, yang tujuan akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Oleh karena itu pengajar harus selalu aktif dan kreatif dalam menyikapi masalah dalam proses pembelajaran yang biasanya transfer materi tersebut terkesan satu arah dan monoton

Sama halnya dalam pengajaran mata pelajaran seni tari yang notabene termasuk salah satu cabang dalam mata pelajaran seni dan budaya, yang memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural yang didalamnya terdapat masalah-masalah yang kompleks pula, diantaranya :

Mata pelajaran seni tari termasuk mata pelajaran teori, yang dalam pelaksanaannya lebih banyak memerlukan praktek ketika penguasaan materi, tetapi tidak jarang penyampaian hanya menggunakan metode ceramah, hal ini sering sekali menghambat dalam penyampaian materi karena, taraf berpikir

manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir abstrak menuju ke berpikir konkrit, dimulai dari berpikir kompleks ke berpikir sederhana. Oleh karena itu dalam pemilihan metode pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran seni tari harus mempertimbangkan hal tersebut.

Melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat, hal-hal yang abstrak dapat di kongkretkan. Karena pada dasarnya materi mata pelajaran seni tari sebagian besar berupa praktek dan sulit untuk disampaikan melalui kata-kata atau tulisan, maka peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran interaktif yang merupakan media audio visual untuk menjelaskan hal-hal praktis melalui tampilan gambar, tulisan dan suara.

Melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat pula, hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Karena pendidikan seni tari adalah ilmu yang kompleks, mencakup teori dan praktek, mulai dari pengetahuan tentang sejarah, sampai pada akhirnya siswa dapat memperagakan cara menari dengan patokan-patokan yang benar. Dari materi yang kompleks itu dapat dipilah dan diklasifikasikan sesuai alur pemikiran dan penjabaran yang dapat dipahami siswa dengan memotongnya perbagian dan disampaikan secara berkesinambungan dengan materi yang mendetail disetiap bagiannya melalui media pembelajaran yang tepat. Jadi, kita harus mempertimbangkan media yang cocok dipakai untuk proses pembelajaran dilihat dari sisi psikologi remaja. Terlebih lagi, untuk tatap mukanya biasanya hanya 2 jam pelajaran setiap minggunya. Dirasa sangat kurang dalam proses pembelajarannya jika itu adalah mata pelajaran praktek. Sehingga, menurut pertimbangan penulis dilihat dari masalah-masalah yang muncul tersebut,

dirasa pemakaian media pembelajaran secara mandiri melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) adalah salah satu alternatif jalan keluar yang dapat dicoba oleh para pengajar.

Adanya multimedia pembelajaran interaktif juga dapat membantu guru untuk mendesain pembelajaran secara kreatif. Dengan desain pembelajaran yang kreatif maka diharapkan proses pembelajaran menjadi inovatif, menarik, lebih interaktif, lebih efektif, kualitas belajar belajar siswa dapat ditingkatkan, proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, dan sikap dan minat belajar belajar siswa dapat ditingkatkan.

Kelebihan multimedia pembelajaran interaktif dibandingkan media yang lain antara lain sebagai berikut :

1. ***Fleksibel***, baik dalam pemberian kesempatan untuk memilih setiap materi mata pelajaran yang disajikan, juga variasi serta penempatannya, penggunaan bahasa, dan kemudahan untuk diakses sesuai dengan kemampuan siswa.
2. ***Self-pacing*** yaitu bersifat melayani kecepatan belajar individu, artinya kecepatan pemahaman, waktu pemanfaatannya sangat tergantung kepada kemampuan dan kesiapan masing-masing peserta didik yang menggunakannya.
3. ***Content-rich*** yaitu bersifat kaya isi, artinya program ini menyediakan isi informasi yang cukup banyak, bahkan berisi materi pelajaran yang sifatnya pengayaan dan pendalaman, dan juga memberikan rincian lebih lanjut dari isi materi.

4. **Interaktif** yaitu bersifat komunikasi dua arah, artinya program ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan respon.
5. **Individual**, yaitu bersifat melayani kebutuhan belajar individu, yang artinya program multimedia ini sejak awal dirancang dan disediakan untuk memenuhi minat dan kebutuhan belajar individu peserta didik dimanapun dan kapanpun bahkan diluar jam pelajaran.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Dengan kemampuan ini maka pembelajaran dapat berlangsung secara menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba mengembangkan *flip book* media pembelajaran interaktif yang menarik namun sederhana sebagai media pembelajaran mandiri siswa yang berisi materi dasar tari dan teknik dalam menari.

Dapat ditarik kesimpulan, peneliti ingin menggunakan *flip book* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa SMA dalam mempelajari seni tari.

Alasan pertama, karena pada dasarnya materi mata pelajaran seni tari sebagian besar berupa praktek dan sulit untuk disampaikan melalui kata-kata atau tulisan, maka peneliti mencoba menggunakan media audio visual untuk menjelaskan hal-hal praktis melalui tampilan gambar dan tulisan.

Alasan kedua, adanya keterbatasan jam praktek untuk mata pelajaran seni tari dapat diatasi dengan media interaktif, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang penulis angkat, antara lain:

1. Kegiatan belajar mengajar dapat diefektifkan melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat
2. Kriteria utama dalam pemilihan media yang akan digunakan, harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif tari merupakan salah satu variasi media pembelajaran dimana dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus menjadi sarana siswa untuk belajar secara mandiri.

C. Batasan Masalah

Bahasan mengenai media khususnya media yang digunakan di SMA/MA pada mata pelajaran seni tari dalam proses pembelajaran sangat luas cakupannya. Oleh sebab itu, pembahasan dalam penelitian ini penulis batasi dalam hal penggunaan media pembelajaran di SMA/MA pada mata pelajaran seni tari yang mencakup pengetahuan umum tentang tari, materi dasar dasar tari dan apresiasi karya tari yang merupakan pengembangan dari kurikulum yang berlaku.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana cara membuat produk berupa media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran seni tari di sekolah yang sesuai dengan standar isi dan dapat digunakan untuk mengatasi masalah dalam pembelajarannya?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan *flip book* ini adalah :

1. Memilih media pembelajaran yang cocok sebagai salah satu upaya untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam pelaksanaannya, agar proses transfer materi dapat berjalan dengan maksimal sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.
2. Mengembangkan media interaktif pada mata pelajaran seni tari yang merupakan salah satu variasi media pembelajaran dimana dapat menjadi sarana siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dalam penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberi pengertian bahwa melalui kemajuan teknologi dapat diciptakan/dikembangkan media

pembelajaran yang membantu mengatasi permasalahan dalam kegiatan pembelajaran seni tari.

2. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan mampu dan bermanfaat bagi:
 - Guru mata pelajaran seni tari, media ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran tari Nusantara.
 - Siswa tingkat SMP, media ini dapat digunakan untuk kegiatan belajar secara mandiri.
 - Sekolah yang menjadikan seni tari sebagai mata pelajaran seni budaya, media ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.
 - Untuk mahasiswa, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian tindakan kelas sebagai langkah selanjutnya untuk mengetahui efektifitas produk.

G. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran interaktif yang didalamnya memuat tentang materi mata pelajaran seni tari dalam kurikulum SMA/MA berdasarkan standar isi.
2. Media pembelajaran interaktif dalam disajikan dalam bentuk file *Flash* dibuat dengan menggunakan program *flash*, *flip book*, *auto play* dan *quis creator*
3. Media pembelajaran interaktif memuat gambar dan penjelasannya, sehingga mudah dipahami.
4. Di akhir program juga di berikan soal sebagai evaluasi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teoritis

1. Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya (Arsyad: 2002).

Menurut Rebbber (1988) yang dikutip oleh Sugihartono (2007:74) mendefinisikan belajar dalam 2 pengertian. Pertama, belajar sebagai proses memperoleh pengetahuan dan kedua belajar sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat

Tingkah laku yang dikategorikan sebagai proses belajar mempunyai ciri sebagai berikut:

- a) Perubahan tingkah laku yang terjadi secara sadar
- b) Perubahan bersifat kontinu dan fungsional
- c) Perubahan bersifat positif dan aktif
- d) Perubahan bersifat permanen
- e) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- f) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar dibagi dalam empat kelompok, yaitu:

1) Bahan atau hal yang harus dipelajari

Bahan atau hal yang harus dipelajari ikut menentukan bagaimana proses belajar itu terjadi, dan bagaimana hasilnya dapat diharapkan.

2) Faktor-faktor lingkungan

Lingkungan alami seperti keadaan suhu, kelembaban udara, dan lingkungan tempat belajar berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar. Lingkungan sosial, baik yang berwujud manusia maupun yang berwujud hal-hal lain, langsung berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar.

3) Faktor-faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang adanya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapai tujuan-tujuan belajar yang telah dirancang. Faktor-faktor ini dapat berwujud *hardware* seperti gedung perlengkapan belajar, alat-alat praktek, dan sebagainya. Dapat pula berwujud *software* seperti kurikulum, pedoman-pedoman belajar, dan sebagainya.

4) Kondisi individual si pelajar

Kondisi individualis pelajar dapat dibedakan menjadi :

a) Kondisi fisiologi

Orang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan dengan orang yang dalam keadaan kelelahan. Disamping keadaan fisiologi umum itu, hal yang tidak

kalah pentingnya adalah kondisi panca indera, terutama pengelihatn dan pendengaran.

b) Kondisi psikologi

- (1) Minat, kalau seseorang mempelajari sesuatu dengan penuh minat, maka dapat diharapkan bahwa hasilnya akan baik.
- (2) Kecerdasan, orang yang lebih cerdas pada umumnya akan lebih mampu belajar daripada orang yang kurang cerdas
- (3) Motivasi adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.
- (4) Bakat, bahwa belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat seseorang akan memperbesar kemungkinan berhasilnya usahanya itu.
- (5) Modus Belajar, menurut Bruner yang dikutip oleh Arsyad (2002 : 9) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman piktoral / gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). dalam proses komunikasi atau penyampaian materi

Guru menuangkan pesan kedalam simbol (*encoding*) dan siswa sebagai penerima menafsirkan simbol tersebut (*decoding*). pengolahan pesan tersebut dicerna dan di interprestasikan dengan mendengar, jika guru menyampaikan dengan berbicara, mengamati/melihat jika guru menyampaikan dengan film, gambar, model, dll. Membaca jika guru menyampaikan dengan tulisan. proses belajar akan lebih maksimal jika siswa diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Dale (1969) di ungkapkan kembali oleh Arsyad (2002) memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui

indera dengar 13% dan indera lainnya sekitar 12%. Hal ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan. hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungannya sampai kepada lambang verbal (abstrak). dasar pengembangan diatas bukanlah tingkat kesulitannya melainkan tingkat keabstrakan, jumlah dan jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi materi, dan pengalaman secara langsung akan memberi kesan utuh dan bermakna karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan , penciuman dan peraba. tingkat keabstrakan semakin tinggi jika pesan itu dituangkan kedalam lambang seperti chart, grafik, dan kata-kata karena indera yang terlibat hanyalah indera penglihatan atau pendengaran saja. metode mengajar dan media pengajaran adalah aspek penunjang pembelajaran yang dalam prakteknya saling berkaitan. fungsi utamanya adalah alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

2. Pembelajaran Seni Tari

Menurut Sudjana (2000) yang dikutip oleh Sugihartono. dkk (2007 : 80) pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Pembelajaran seni tari selalu mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Komponen pembelajaran yang terdiri atas guru, materi, metode dan media, siswa dan lingkungan, berinteraksi dalam proses pembelajaran menuju tujuan yang telah ditetapkan. Guru mempunyai peran yang amat penting dalam proses pembelajaran, Karena guru merupakan mediator antara kurikulum dan peserta didik. Guru harus mempunyai tiga kompetensi yaitu kompetensi pribadi, kompetensi mata pelajaran, dan kompetensi professional

Sarana dan prasarana dalam pembelajaran seni tari adalah ruang kelas dan ruang praktek beserta alat dan properti yang dipakai saat praktek. Adanya tempat praktek untuk kegiatan pembelajaran seni tari dirasa wajib dimiliki karena seni tari adalah mata pelajaran yang dalam pelaksanaannya harus disertai praktek secara langsung, bukan hanya sebuah teori. Sarana ini merupakan pendukung utama pelaksanaan pembelajaran.

3. Standar Isi

Standar isi adalah ruang lingkup materi dan tingkat kompetensi untuk mencapai kompetensi lulusan pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu yang dituangkan dalam kriteria tentang kompetensi lulusan, kompetensi bahan kajian, kompetensi mata pelajaran, dan silabus pembelajaran. Standar isi memuat kerangka dasar dan struktur kurikulum, beban belajar, kurikulum tingkat satuan pendidikan dan kalender pendidikan.

Termasuk dalam SI adalah kerangka dasar dan struktur kurikulum, standar kompetensi dan kompetensi dasar setiap mata pelajaran pada setiap semester dari setiap jenis dan jenjang pendidikan dasar maupun menengah

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu

4. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Tari

Teknik belajar ditentukan juga oleh ciri-ciri khas bidang ilmu yang dipelajari. Adapun beberapa ciri seni tari antara lain:

a. Seni tari lebih banyak bersifat abstrak

Teknik belajar untuk hal-hal yang abstrak ialah dengan cara membayangkan atau menciptakan gambaran batin mengenai hal abstrak tadi. Gambaran tentang bentuk bentuk tangan, kaki, dan badan sebagai dasar dasar tari, jika hanya dituangkan dalam kalimat yang menggambarkan pose atau sikap tersebut siswa akan kesulitan karena perbedaan persepsi dari penjelasan tersebut. Misalnya “ pose tangan *nyekithing* dalam dasar sikap tangan pada tari adalah pose dimana jari tengah menempel pada ibu jari dan jari yang lain seolah membentuk sebuah lingkaran” dengan membaca mungkin gambaran atau persepsi setiap orang berbeda karena apa yang dijelaskan di atas banyak sekali kemungkinannya. Oleh sebab itu dibutuhkan media yang dapat membuat gambaran dalam angan-angan merupakan wakil hal yang abstrak tersebut menjadi gambaran konkret.

b. Seni tari tidak bersifat universal

Bahasa atau istilah yang digunakan dalam seni tari sebagian besar adalah bahasa lokal dimana tari itu berkembang, jadi ada perbedaan istilah pada tiap daerah walaupun seharusnya artinya, bentuk dan polanya sama.

c. Media utama dalam seni tari adalah tubuh

Dalam pembelajarannya, tubuh menjadi modal utama dalam menari oleh karena itu pengetahuan saja tidaklah cukup sehingga harus ada penyeragaman porsi tubuh yang akan digunakan sebagai media dalam seni tari. Sehingga porsi latihan yang diperlukan oleh setiap orang berbeda, dan membutuhkan waktu yang berbeda pula untuk berlatih.

5. Sumber Belajar

Menurut Sugihartono. dkk (2007 : 74) belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Santroc dan Yussen (1994) mendefinisikan belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman.

Terdapat 2 faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu, sedangkan eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Guru atau instruktur suatu latihan bukanlah satu-satunya sumber belajar. Istilah proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar hendaklah diartikan bahwa proses belajar dalam diri siswa terjadi baik karena ada secara langsung mengajar (guru, instruktur) ataupun secara tidak langsung. Belajar tidak langsung artinya siswa secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar yang lain.

Siswa atau peserta latihan sendiri, petugas perpustakaan, kepala sekolah, tutor, tokoh-tokoh masyarakat atau orang-orang yang mempunyai keterampilan dan kemampuan tertentu di masyarakat juga merupakan sumber belajar. Mereka dapat digolongkan sebagai sumber belajar jenis orang. Sumber belajar yang lain adalah pesan, yaitu ajaran atau informasi yang akan dipelajari atau diterima oleh siswa/peserta latihan. Faktor yang mempengaruhi sumber belajar yaitu :

1. Bahan (*materials*). Jenis ini biasa disebut dengan istilah perangkat lunak atau *software*. Di dalamnya terkandung pesan-pesan yang perlu disajikan baik dengan bantuan alat penyaji maupun tanpa alat penyaji. Contohnya, buku yang anda baca, modul, film bingkai, audio.
2. Alat (*device*), bisa disebut istilah *hardware* atau perangkat keras dan digunakan untuk menyajikan pesan. Contohnya, proyektor film, video tape, TV.
3. Teknik adalah prosedur rutin atau acuan yang disiapkan untuk alat, bahan, orang dan lingkungan untuk menyajikan pesan, misalnya teknik demonstrasi, kuliah, ceramah, tanya jawab, pengajaran terprogram dan belajar sendiri.
4. Lingkungan atau *setting*, memungkinkan siswa belajar. Misalnya: gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, pusat sarana belajar, museum, taman, kebun binatang, rumah sakit dan tempat-tempat lain baik yang sengaja dirancang untuk tujuan belajar siswa atau dirancang untuk tujuan lain tetapi kita manfaatkan untuk belajar siswa-siswa kita.

6. Perkembangan kognitif

Setiap orang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan di dalam dirinya. Pengalaman dan pengetahuan ini tertata dalam bentuk struktur kognitif. Menurut Jean Piaget yang dikutip Sugihartono (2007 : 29-32) membagi perkembangan kognitif menjadi empat tahapan, yaitu :

1) Tahap *Sensori-Motoris*

Tahap ini dialami pada usia 0-2 tahun. Pada tahap ini interaksi anak dengan lingkungannya, orangtuanya, terutama dilakukan melalui perasaan dan otot-ototnya. Dalam melakukan interaksi dengan lingkungan dan orangtua, anak mengembangkan kemampuannya untuk mempersepsi, melakukan sentuhan-sentuhan, melakukan berbagai gerakan, dan secara perlahan belajar mengkoordinasikan tindakan-tindakan.

2) Tahap Praoperasional

Tahap ini berlangsung pada usia 2-7 tahun. Tahap ini disebut tahap intuisi sebab perkembangan kognitifnya memperlihatkan kecenderungan yang ditandai suasana intuitif, dalam arti semua perbuatan rasionalnya tidak didukung oleh pemikiran tapi oleh unsur perasaan, kecenderungan alamiah, sikap-sikap yang diperoleh dari orang-orang bermakna dan lingkungan sekitar.

Pada masa ini anak-anak siap untuk belajar bahasa, membaca, atau menyanyi. Piaget menyebutkan pada tahap ini sebagai “*collective monolog*”, pembicaraan yang egosentris dan sedikit berhubungan dengan orang lain.

3) Tahap Operasional Konkrit

Tahap ini berlangsung antara usia 7-11 tahun. Pada tahap ini anak mulai menyesuaikan diri dengan realitas konkret dan sudah mulai berkembang rasa ingin tahunya. Dan pada tahap ini interaksi dengan lingkungan dan orangtua sudah semakin berkembang dengan baik karena egosentrisnya semakin berkurang.

4) Tahap Operasional Formal

Tahap ini dialami oleh anak usia 11 tahun keatas. Aspek perasaan dan moralnya juga telah berkembang sehingga dapat mendukung penyelesaian tugas-tugasnya. Pada tahap ini sudah mulai mampu mengembangkan pikiran formalnya, mereka juga mampu mencapai logika dan rasio serta dapat menggunakan abstraksi. Artinya simbolik dan kiasan dapat mereka mengerti.

Menurut Mohammad Asrori (2007 : 56) perbedaan individual dalam perkembangan kognitif menunjukkan pada perbedaan dalam kemampuan dan kecepatan belajar. Perbedaan-perbedaan individual peserta didik akan tercermin dalam sifat-sifat atau ciri-ciri mereka baik dalam kemampuan, keterampilan, maupun sikap dan kebiasaan belajar, kualitas proses dan hasil belajar, tampak sekali jika diamati dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Ada peserta didik yang cepat, sedang, dan ada pula yang lambat dalam penguasaan materi belajar.

7. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, *Medius* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada

penerima pesan. Gerlach & Fly (1971) yang dikutip oleh Arsyad (2002) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. ringkasnya media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan, mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, jika diselenggarakan disekolah maka proses tersebut dipengaruhi oleh murid, guru, perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pembelajaran, berbagai sumber belajar dan fasilitas. Perkembangan IPTEK pun mempengaruhi proses belajar karena semakin berkembangnya IPTEK, makin mendorong upaya - upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam prosesnya. Guru sebagai mediator dalam proses pembelajaran juga dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat yang tersedia untuk mengembangkan ketrampilan dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran. untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup luas tentang media pembelajaran

- a) Media sebagai alat komunikasi dalam pembelajaran
- b) fungsi media pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan
- c) seluk-beluk proses belajar
- d) hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
- e) nilai atau manfaat media pembelajaran
- f) pemilihan penggunaan media pendidikan
- g) berbagai alat dan teknik media pendidikan
- h) media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
- i) usaha inovasi dalam media pendidikan

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Mempelajari penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit lagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - a. Memberikan perangsang yang sama
 - b. Menyamakan pengalaman
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga dapat membangkitkan minat baru, motivasi , rangsang kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa, antara lain:

1. fungsi atensi, media merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran
2. fungsi afektif yaitu menggugah emosi dan sikap siswa, melalui gambar dan lambang visual.
3. fungsi kognitif , temuan penelitian mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian untuk memahami dan mengingat informasi
4. fungsi kompensatoris, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lamban dalam memahami isi pelajaran yang bersifat verbal atau disajikan dalam teks.

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran. Artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran. Artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

3. Kemudahan memperoleh media
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya. Apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya. Sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa. Memilih media untuk pengajaran dan pendidikan harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

8. Media Pembelajaran Interaktif

Penggunaan komputer dalam bidang pembelajaran dewasa ini semakin marak. Dalam penggunaannya dalam dunia pendidikan dikenal *computer managed instruction* (CMI) atau peran komputer sebagai manajer dalam proses pembelajaran karena transfer materi berlangsung satu arah. adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar. emafaatannya meliputi penyajian isi materi,dan latihan. dalm proses ini proses transfer terjadi secara 2 arah karena ada timbal balik dari siswa. modus ini dikenal sebagai *computer assisted instruction* (CAI).

Salah satu ciri model CAI adalah dapat mengolah pesan dan respon siswa sehingga media tersebut disebut media interaktif. Konsep interaktif dalam pengajaran paling erat kaitannya dengan media berbasis komputer. Dan media yang dibuat dalam media berbasis computer pada umumnya adalah

pengembangan dari media audio visual yaitu media yang menggabungkan media visual yang ditambah dengan penggunaan suara. biasanya berupa tulisan naskah dan storyboard yang diiringi dengan narasi yang digunakan untuk menuntun dan menjelaskan materi. Interaksi dalam lingkungan pengajaran berbasis komputer umumnya mengikuti tiga unsur yaitu urutan instruksional yang dapat disesuaikan, jawaban / respon pekerjaan siswa, umpan balik yang dapat disesuaikan.

Dalam penggunaan model CAI penyajian isi pelajaran bisa berbentuk tutorial, *drills and practice*, simulasi dan permainan. Tetapi keberhasilan penggunaan komputer dalam pengajaran tergantung pada faktor kognitif dan motivasi, oleh karena itu prinsip-prinsip CAI yang harus diperhatikan adalah belajar harus menyenangkan dan interaktivitas. Berikut adalah petunjuk perwajahan media berbasis komputer.

1. Layar komputer bukanlah halaman tetapi penayangan yang dinamis dan bergerak yang berubah dengan perlahan
2. Layar tidak boleh terlalu padat, bagilah kedalam beberapa tayangan
3. Mulai dari yang sederhana hingga mencapai tahapan kompleksitas yang diinginkan
4. Pilih jenis huruf normal tak berhias
5. Jarak / spasi yang cukup disarankan untuk tingkat keterbacaan yang lebih baik
6. Pilih karakter huruf tertentu untuk judul atau kata kunci
7. Konsistensi gaya atau format yang dipilih

berikut adalah beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan narasi agar lebih efektif :

1. Tulisan singkat, padat dan sederhana
2. Tulisan pendek dan mudah diingat
3. Tidak harus berupa kalimat, ambil pikiran frase dan hal-hal penting
4. Hindari istilah teknis, jika terpaksa digunakan lengkapi dengan gambar atau batasan
5. Tulisan berupa kalimat aktif
6. Setiap kalimat maksimal 15 kata
7. Usahakan dalam setiap kalimat kurang dari 10 detik untuk memahaminya

Media pembelajaran interaktif merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang ditujukan untuk menyalurkan pesan pembelajaran berupa pengetahuan, ketrampilan dan sikap agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa dalam belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. Dengan demikian multimedia pembelajaran interaktif adalah media yang dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri, aktif dan terkendali.

Dalam menyusun perangkat pembelajaran multimedia interaktif, perlu diperhatikan hal-hal yang dapat membuat proses pembelajaran yang lebih mengasikkan sehingga dapat menarik minat dan motivasi belajar para penggunanya, baik itu pelajar atau pengguna pembelajaran interaktif tersebut.

Pembelajaran dengan multimedia interaktif merupakan suatu proses yang bukan hanya sekadar penggunaan teknologi, bahkan dapat menyediakan potensi pembelajaran baru kepada pengguna (Stemler 1997). Norhasim et al. (1996) menyatakan bahwa kriteria perangkat lunak pembelajaran yang baik harus terdiri dari beberapa hal sebagai berikut :

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan hal yang utama dan isinya menyampaikan hal yang perlu diperhatikan untuk menjelaskan bahwa pembelajaran telah terlaksana. Pernyataan tujuan mempunyai dampak secara langsung terhadap penilaian pembelajaran siswa atau pembelajar individu

2. Isi / *Content*

Isi dari media pembelajaran interaktif harus diperhatikan karena isi ini yang menentukan hasil dari pembelajaran interaktif yang kita buat. Isi dari pembelajaram interaktif harus mengikuti tuntutan dan pedoman kurikulum dan standar mutu pembelajaran yang diterapkan oleh pemerintah

Materi-materi yang dimasukkan sebagai *content* harus memperhatikan urutan dan cakupan pembelajaran yang alami.

3. Navigasi

Navigasi merujuk pada cara bagaimana pengguna bergerak dalam suatu program pembelajaran yaitu mengetahui pada posisi mana dia berada. Navigasi dibutuhkan untuk memandu dan mengarahkan pelajar supaya mudah untuk mengambil informasi yang diinginkan

4. Interaktif

Komputer memiliki banyak kelebihan sebagai media penyampaian pembelajaran hal ini dikarenakan sifat komputer yang memiliki kemampuan interaktif. Perangkat pembelajaran interaktif di buat dengan tujuan untuk mempermudah pelajar atau pengguna, oleh sebab itu petunjuk-petunjuk dalam pembelajaran interaktif diusahakan semudah mungkin sehingga dapat dihasilkan pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan keperluan pelajar atau pengguna.

Kelebihan-kelebihan penggunaan pembelajaran interaktif yang utama adalah memberikan kebebasan pelajar atau pengguna dalam proses pembelajaran baik waktu belajar, memilih materi yang disukainya terlebih dahulu, dan yang terpenting adalah meningkatkan kognitif pelajar atau pengguna.

5. Antar Muka / *inteface*.

Untuk mempermudah proses pembelajaran dengan media interaktif perlu diperhatikan desain antar muka dari pembelajaran interaktif, karena antar muka adalah tempat berkomunikasi antara pelajar dan media pembelajaran.

Desain antar muka menentukan tingkat penguasaan pelajar atau pengguna terhadap media belajar interaktif, semakin *user friendly* antar muka semakin mudah diakses oleh pelajar atau pengguna.

6. *Hyperlink*

Hyperlink pada media pembelajaran interaktif digunakan untuk menghubungkan konten-konten yang ada, sehingga konten-konten tersebut terintegrasi menjadi satu kesatuan. Dalam proses pembelajaran ada saatnya kita ingin melompat dari materi satu ke materi yang lain, atau kita ingin mendahulukan materi yang kita anggap penting bagi diri kita.

Konsep media pembelajaran interaktif ini sangat baik digunakan, dengan berbantuan komputer kita dapat belajar secara acak sesuai dengan keinginan kita. Untuk memfasilitasi proses pembelajaran ini, *hyperlink* sangat berperan dalam perangkat media yang kita ciptakan.

7. Mudah digunakan / *User Friendly*

Mudah digunakan merupakan hal yang berat dan penting dalam penilaian pembelajaran berbasis komputer, karena keseluruhan bahan perangkat lunak tidak dapat dilihat secara fisik.

Mudah digunakan menjadi hal yang utama dan penting dalam proses pembelajaran yang berbantuan komputer, yang pada kenyataannya semua materi yang hendak disampaikan tidak dapat dilihat secara nyata. Sehingga dalam penyusunannya perlu diperhatikan yang berupa petunjuk dengan bahasa yang mudah, jelas, tepat, dan ringkas.

9. Flip book

Flip Book dulunya adalah salah satu jenis animasi klasik yang dibuat dari setumpuk kertas menyerupai buku tebal, pada setiap halamannya di gambarkan proses tentang sesuatu yang nantinya proses tersebut terlihat bergerak atau beranimasi. Misalnya kita mau membuat daun jatuh, maka pada setiap lembaran *flip book* di gambarkan proses jatuhnya daun secara perlahan-lahan hingga pada akhirnya sampai ke tanah, setelah gambar selesai, lalu dibalikkan (*flip*) dan akan terlihat hasilnya. Ide *flip book* yang pada awalnya hanya digunakan untuk menampilkan animasi kini diadopsi oleh banyak vendor untuk berbagai jenis aplikasi digital, seperti majalah, buku, komik, dan sebagainya.

Flip book sendiri menurut Wikipedia adalah “ versi elektronik dari buku. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku ini berisikan informasi digital yang juga dapat berbentuk teks atau gambar”. *Software* yang disediakan oleh vendor ini kini mampu membuat animasi *flip book* dengan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video dan audio juga bisa disisipkan dalam *flip book* yang kita buat. Program *flip book* merupakan *software* animasi yang memudahkan seorang animator menggambar dengan benar dengan sebuah tablet atau dengan menggunakan mouse. *Flip book* adalah satu-satunya software animasi 2D yang dirancang sepenuhnya dan mudah digunakan. Banyak *software* yang digunakan untuk membuat animasi seperti *macromedia flash*, *adobe flash*, *Adobe firework* dan lain sebagainya. *feature* yang diberikan juga tak kalah dengan *software* animasi-animasi lainnya.

hasil akhir dari *flip book* yang akan dibuat adalah sebuah buku berbentuk file digital. Pembacanya dapat membuka lembar demi lembar halaman *flip book* sebagaimana layaknya membaca sebuah buku atau majalah.

B. Kerangka Berpikir

Secara umum, pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui pengalaman individu yang bersangkutan. Pembelajaran seni tari di SMA/MA relatif sulit dipahami oleh beberapa peserta didik. Agar pembelajaran lebih mudah dipahami maka diperlukan alat bantu berupa media pembelajaran. Dengan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran seni tari dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan mempertinggi daya serap siswa serta minat belajar siswa. Dengan demikian media pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru, penulis buku, produser, dan lain sebagainya) ke penerima (siswa / pelajar).

Jika media pembelajaran dapat mempertinggi daya serap siswa dan meningkatkan prestasi siswa, maka pembelajaran dapat dikatakan baik. Salah satu ciri hasil yang baik adalah apabila hasil tersebut tahan lama dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pembelajaran merupakan usaha-usaha yang terencana dalam membina pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Dengan media pembelajaran yang menampilkan gambar-gambar visual disertai dengan animasi-animasi dan gambar gerak dapat menarik siswa untuk

belajar dan memudahkan memahami makna atau pesan yang disampaikan dalam pelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran seni tari sebagai media pembelajaran yang baik harus memenuhi kriteria penyusunan yang baik, untuk mengetahui kriteria yang baik selanjutnya dilakukan penilaian.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian tentang Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui *Flip Book* sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada Mata Pelajaran Seni Tari untuk Siswa SMA/MA ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*).

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010: 297 yang dikutip oleh fian).

B. Cara Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari 4 tahap sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan, meliputi
 - a. Menentukan tujuan dan fungsi dibuatnya media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran seni tari. Fungsi tersebut akan digunakan sebagai petunjuk dalam memilih isi atau materi.
 - b. Melakukan tinjauan terhadap kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) untuk menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran seni tari di SMA
2. Tahap Pengorganisasian, meliputi
 - a. Pengumpulan referensi gambar, video dan teori yang sesuai dengan indikator materi KTSP SMA/MA.
 - b. Pengumpulan referensi media yang mendukung materi dan *finishing* media.

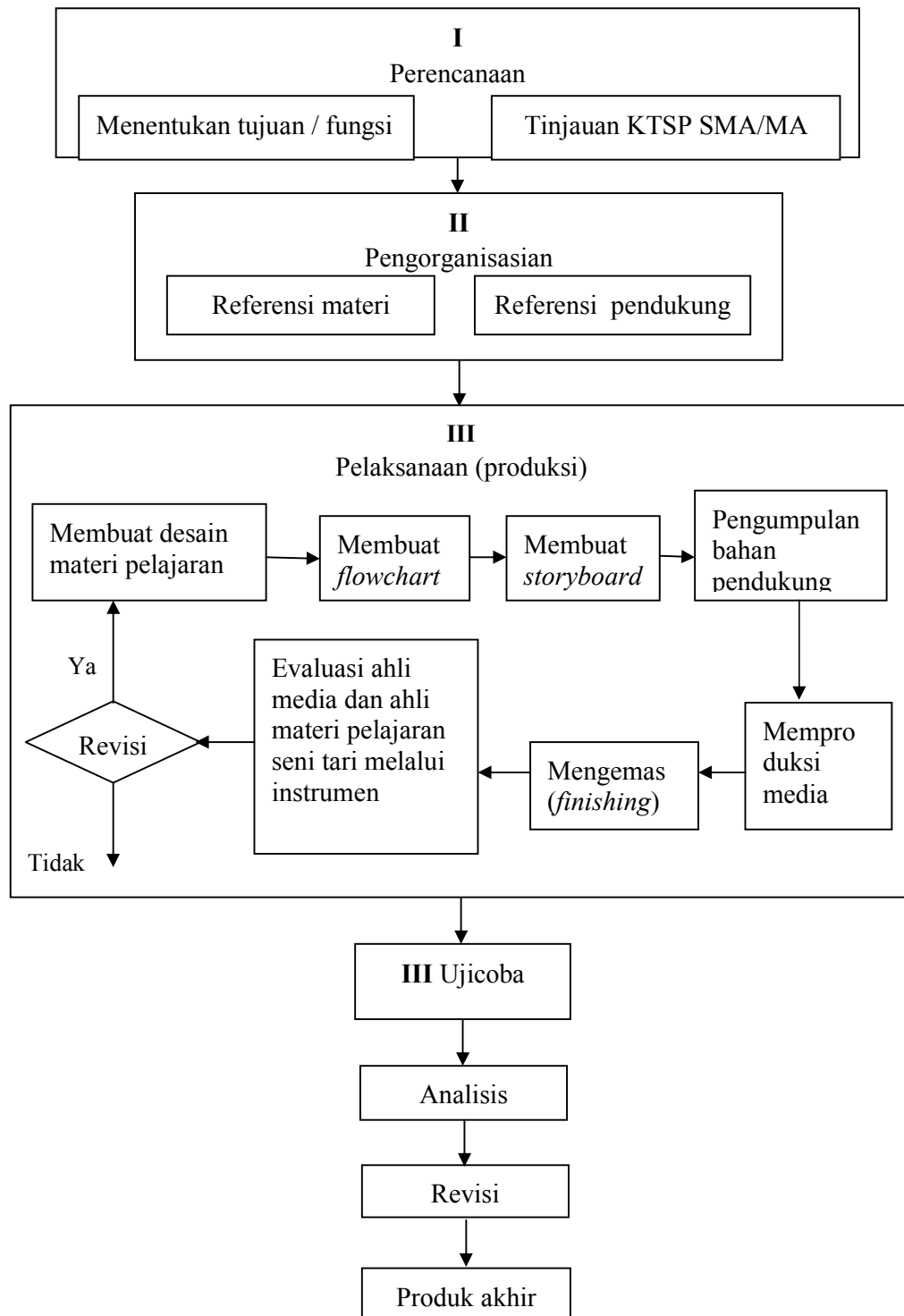
3. Tahap Pelaksanaan, meliputi

- a. Menyusun media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran seni tari, meliputi
 - 1) Pemilihan materi
 - 2) Penyusunan isi atau materi pokok yang ada didalam media pembelajaran interaktif .
 - 3) Pembuatan bagan / *Flow Chart* materi
 - 4) Proses *finishing*, penambahan gambar gerak, animasi, suara dll, melalui program *flash*, *flip book* dan *quis creator*
- b. Membuat instrumen untuk memperoleh data yang berisi kriteria kualitas dan kolom sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K) dan sangat kurang (SK) untuk memeberi tanda cek (√)

4. Tahap Penilaian, meliputi

- a. Penilaian tahap I oleh dosen ahli media
- b. Revisi tahap I
- c. Penilaian tahap II oleh ahli materi atau guru seni tari SMA/ MAN
- d. Revisi tahap II
- e. Penilaian tahap III oleh *peer reviewer* dan siswa SMA
- f. Analisa data
- g. Revisi tahap III
- h. Hasil akhir berupa media pembelajaran interaktif yang berisi materi

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam diagram alir berikut:



Gambar 1: Diagram alir prosedur pengembangan dalam penelitian pembuatan media interaktif

Keterangan:

1. Perencanaan

Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran seni tari di SMA. Kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Menentukan tujuan /fungsi pembuatan media

Kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi langsung proses pembelajaran dikelas dan wawancara dengan pengajar seni tari. Mencari masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran seni tari di sekolah. Informasi yang diperoleh antara lain masalah keefektivan penggunaan jam mengajar, ruang praktek dan minat siswa. Sehingga dapat disimpulkan tujuan / fungsi dari pembuatan media diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

b. Tinjauan KTSP SMA/MA

Kegiatan ini dilakukan sebagai pondasi untuk pembuatan produk, serta mencari model pengembangan media yang dipilih. Pelaksanaannya dengan cara mempelajari kurikulum seni budaya / seni tari di SMA/MA, membaca buku pelajaran seni budaya / seni tari SMA, mempelajari materi pembelajaran tari nusantara di SMA, dan mencari informasi mengenai media pembelajaran melalui buku, seminar, dan internet.

2. Pengorganisasian

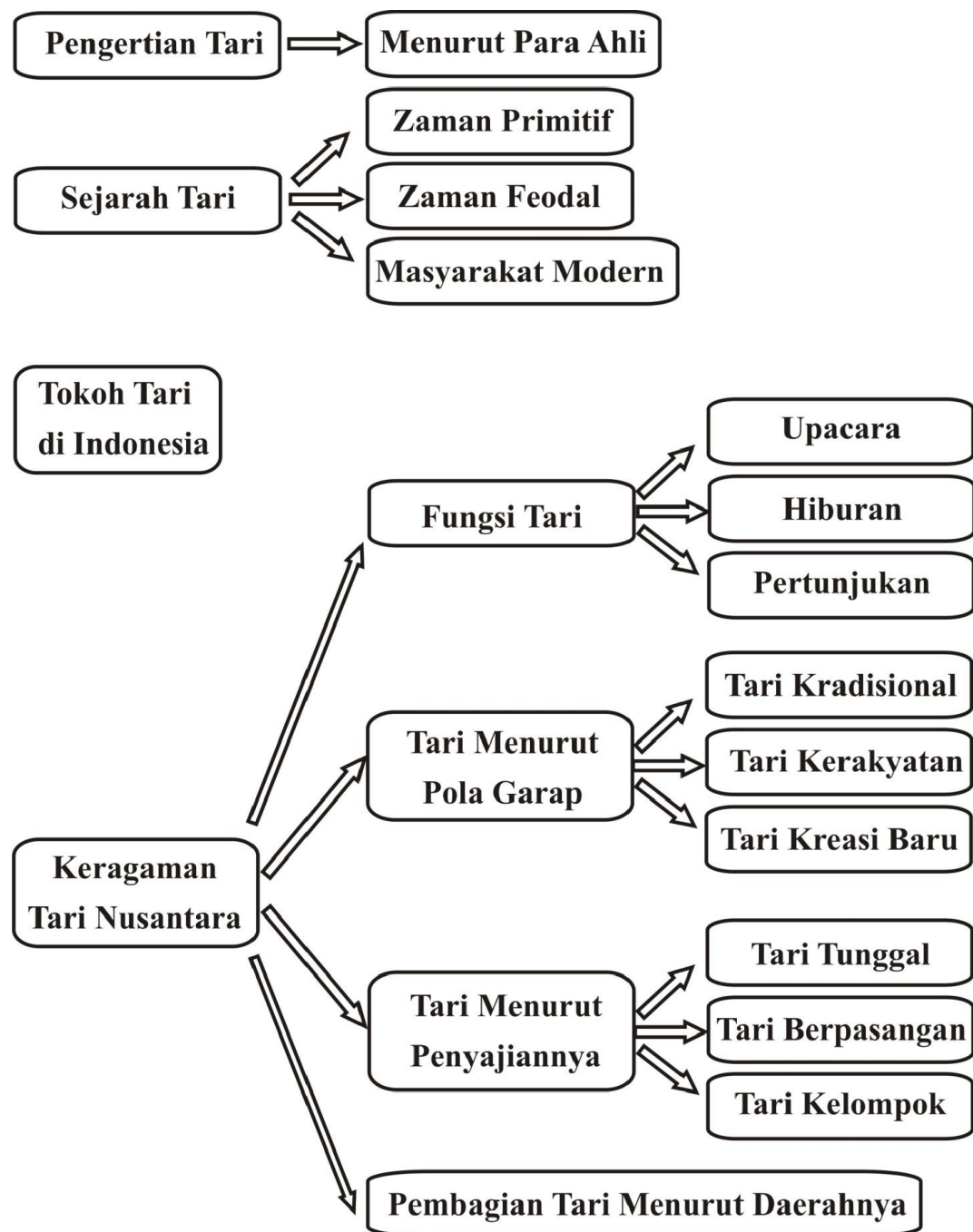
Materi pembelajaran yang dimuat dalam media pembelajaran interaktif SMA disesuaikan dengan standar kompetensi yang berlaku di sekolah.

Standar Kompetensi : mengapresiasi karya seni tari

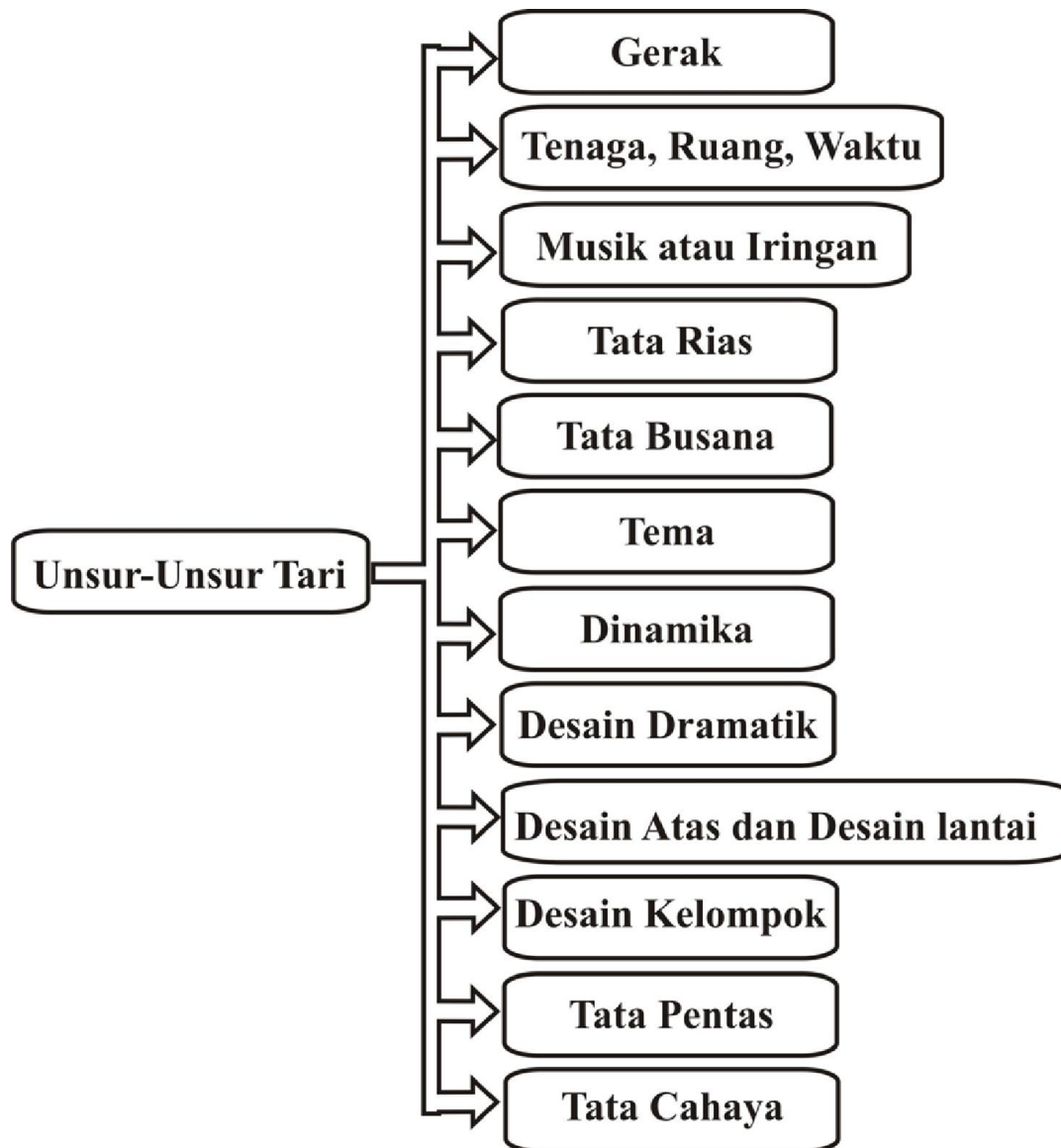
Kompetensi dasar :

- a) mengidentifikasi jenis, peran dan perkembangan tari nusantara sesuai konteks budaya masyarakat
- b) mendeskripsikan unsur estetis tari nusantara dari hasil pengamatan pertunjukan
- c) mengidentifikasi keunikan tari nusantara sesuai konteks budaya masyarakat
- d) menyusun sinopsis kreasi bentuk tari berdasarkan tari nusantara
- e) menampilkan kreasi bentuk tari kreasi tari berdasarkan tari nusantara

Materi pembelajaran tersebut :



Gambar 2: Bagan materi seni tari SMA bagian 1



Gambar 3: **Bagan materi seni tari SMA bagian 2**

3. Pelaksanaan

a. *Flowchart* Multimedia Pembelajaran

Langkah selanjutnya dalam tahap pengembangan media pembelajaran adalah membuat *flowchart*. Flowchart merupakan diagram alir yang menjelaskan

tentang rangkaian proses yang terjadi pada media yang dikembangkan. Flowchart media pembelajaran interaktif berbasis komputer melalui *flip book* sebagai media pembelajaran mandiri pada mata pelajaran seni tari untuk siswa SMA/MA dapat dilihat pada lampiran.

b. *Storyboard* Multimedia Pembelajaran

Storyboard dapat dikatakan sebagai rancangan dasar tampilan media yang dikembangkan beserta penjelasan interaksi tiap isi yang terkandung didalamnya. Melalui rancangan inilah, yang kemudian dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran. Secara umum multimedia pembelajaran terdiri dari beberapa tampilan yaitu sebagai berikut.

- (1) Halaman introduksi. Halaman ini berfungsi sebagai tampilan awal multimedia yang berisi judul media pembelajaran.
- (2) Halaman petunjuk. Halaman ini menampilkan petunjuk penggunaan media pembelajaran dengan tujuan membantu siswa dalam mengakses media pembelajaran dan memberi gambaran awal tentang isi yang terkandung didalamnya.
- (3) Halaman pendahuluan. Halaman ini menampilkan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif ini.
- (4) Halaman materi.
- (5) Halaman evaluasi. Halaman ini berisi tentang soal dan permainan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Dalam media pembelajaran interaktif

- (6) Halaman galeri.
- (7) Halaman daftar pustaka. Halaman ini berisi mengenai daftar buku yang digunakan sebagai acuan dalam membuat materi pembelajaran.
- (8) Halaman profil. Halaman ini menampilkan profil penyusun media pembelajaran.

c. Pengumpulan Bahan Pendukung

Setelah memahami *storyboard* media pembelajaran yang akan dikembangkan, langkah selanjutnya adalah pengumpulan bahan pendukung media pembelajaran. Kegiatan ini dimulai dengan mengumpulkan segala informasi mengenai materi tari di SMA baik dari buku, internet, serta narasumber. Bahan lain yang dibutuhkan adalah musik tari (musik gamelan), data ini diperoleh melalui file yang telah tersimpan sebelumnya. Selanjutnya dilakukan proses dokumentasi dan rekaman video guna penunjang materi. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan foto dan video sesuai dengan materi yang dibutuhkan guna pengembangan media pembelajaran.

d. Tahap produksi media pembelajaran

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan media berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dijelaskan di atas.

e. Pengemasan produk

Setelah tahap produksi media selesai, kemudian produk dikemas kedalam bentuk DVD pembelajaran.

f. Evaluasi ahli

Pada tahap ini dilakukan proses evaluasi produk awal media pembelajaran dengan metode *expert judgement* (uji ahli). Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk awal sebelum masuk pada tahap ujicoba produk.

g. Uji coba Produk

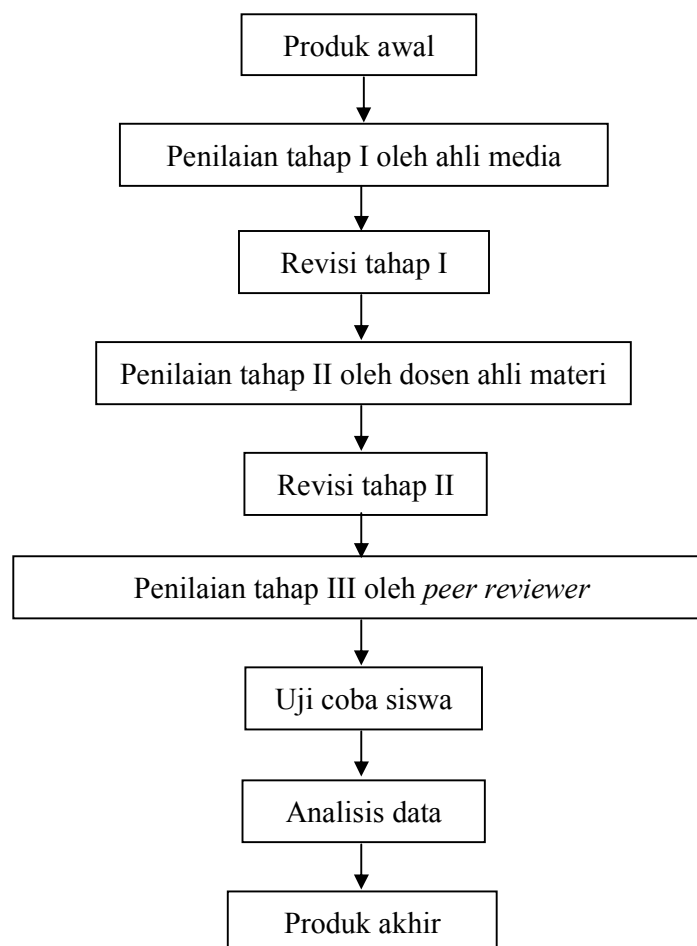
Berdasarkan hasil evaluasi, analisis, dan revisi ahli materi dan ahli media, maka tahap selanjutnya adalah uji coba produk.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Penilaian Produk

Penelitian ini menggunakan desain penilaian produk secara deskriptif. Penilaian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu produk awal media pembelajaran interaktif yang telah dibuat melalui penilaian tahap pertama oleh dosen ahli media sehingga diperoleh revisi pertama media pembelajaran interaktif seni tari. Setelah melakukan revisi pertama kemudian dinilai kembali oleh ahli materi, kemudian menghasilkan media pembelajaran interaktif seni tari revisi kedua. Hasil revisi kedua kemudian dinilai kembali oleh siswa SMA dan 6 orang teman sejawat (*peer reviewer*), 6 teman tersebut adalah mahasiswa dengan jurusan pendidikan seni tari sehingga menghasilkan sejumlah data kualitatif dan selanjutnya hasil ini di analisis untuk memperoleh kelayakan produk. Media pembelajaran interaktif revisi ketiga tersebut menjadi produk penelitian yang berupa media pembelajaran interaktif yang berisi materi dasar dasar tari dan

pengetahuan seni tari secara umum sebagai media pembelajaran mandiri siswa SMA/MA.



Gambar 4: **Diagram alir tahapan ujicoba pengembangan media interaktif**

2. Subjek Ujicoba

Dalam penelitian pembuatan media interaktif untuk pembelajaran tari Nusantara di SMA penentuan kriteria, jumlah, dan cara memilih sampel disesuaikan dengan tujuan dan tahapan ujicoba.

Tahap evaluasi ahli, sampel dipilih dengan maksud tertentu (*purposive sampling*) berkaitan dengan media interaktif tari yang dikembangkan. Dalam penelitian ini subyek evaluasi ahli yang dipilih adalah:

Kusnadi M.Pd sebagai ahli media pembelajaran. Beliau adalah seorang dosen di Jurusan Pendidikan Seni Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY. Pemilihan bapak Kusnadi M.Pd sebagai ahli materi berdasarkan pertimbangan bahwa beliau adalah ahli media yang lebih paham mengenai pembuatan media, beliau juga seorang dosen seni yang tentunya memahami penggunaan media yang tepat untuk pembelajaran seni seperti bagian-bagian mana yang harusnya lebih ditekankan, karena pembelajaran seni berbeda dengan pembelajaran eksak. Untuk ahli materi, yang dipilih oleh penulis yaitu Ibu Ambar Sulistyo Murti, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran seni tari yang mengajar di SMA Seyegan, yang nantinya akan dijadikan tempat penelitian. Pemilihan ahli materi ini berdasarkan pertimbangan bahwa beliau adalah seorang guru seni tari sehingga lebih memahami materi yang tepat untuk pembelajaran serta kesesuaiannya dengan kurikulum.

Tahap Ujicoba, sampel dipilih secara acak (*random sampling*). Subyek Ujicoba yang dipilih dalam penelitian ini adalah 6 orang teman sejawat (*peer reviewer*), 6 teman tersebut adalah mahasiswa dari Jurusan Pendidikan Seni Tari dan untuk subjek uji coba ini juga akan diberikan kepada siswa yang mendapat materi seni tari di SMA N 1 Seyegan

D. Jenis Data

Jenis data penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif terhadap kualitas media pembelajaran interaktif tari di SMA yang diperoleh dari kuesioner, ahli media, ahli materi / guru pelajaran, uji *peer reviewer* dan siswa. Validitas instrumen yang digunakan adalah validitas logis. Instrumen yang berupa kuesioner dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

Keseluruhan data yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kualitas produk media pembelajaran interaktif tari di SMA yang dikembangkan. Oleh sebab itu sesuai dengan tujuan dan prosedur pengembangan yang digunakan, maka jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa kuisisioner. Hal ini dipilih untuk menguji keefektifan dan kelayakan produk yang dikembangkan yaitu dengan mengukur indikator keberhasilan produk. Kuesioner diberikan kepada para responden.

Kuesioner berisikan pernyataan-pernyataan berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Setiap butir pernyataan dibagi menjadi lima skala, yaitu: SK (Sangat kurang) , K (Kurang) , C (Cukup), B (Baik) , SB (Sangat baik) . Muatan pernyataan berisi kriteria yang mengarah pada kualitas media pembelajaran interaktif tari yang dikembangkan. Selain pilihan tersebut, kuesioner juga disertai

kolom komentar dan saran. Hal ini bertujuan agar dapat menggali lebih dalam pendapat terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen dalam penilaian ini yang digunakan yaitu berupa angket instrumen penilaian kualitas media pembelajaran interaktif yang disusun dengan mengadopsi dari angket penilaian oleh Apriyanti (2007) dengan pengembangan lebih lanjut oleh penulis. Dalam angket tersebut kualitas media pembelajaran interaktif ditinjau dari beberapa aspek, yaitu pendekatan penulisan, kebenaran konsep, kedalaman konsep, keluasan konsep, keterlaksanaan, kebahasaan, kualitas anatomi, dan tampilan menyeluruh.

Instrumen penelitian divalidasi secara logis dan teoritik, dan hasil validasi tersebut adalah instrumen yang siap digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Interaktif Seni Tari Berdasarkan Standar Isi sebagai Media Pembelajaran Mandiri Siswa SMA/ MA

Tabel 1: Kisi-kisi Lembar Evaluasi Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1	Tampilan	1. Pemilihan latar (<i>background</i>) 2. Tata letak 3. Komposisi warna 4. Kualitas gambar, animasi, dan video 5. Keterbacaan teks 6. Pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) 7. Daya dukung musik 8. Pemilihan bentuk tombol 9. Ketepatan penempatan tombol dan ikon 10. Desain luar produk (<i>cover & casing</i>)
2	Pemrograman	1. Kemudahan navigasi 2. Konsistensi navigasi 3. Kemudahan pengaksesan informasi berikutnya

		4. Kelancaran sistem pengoperasian 5. Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari
3	Pembelajaran	1. Kejelasan penggunaan petunjuk belajar 2. Kemudahan pemahaman materi 3. Penggunaan bahasa mudah dipahami 4. Pemberian umpan balik dan motivasi 5. Kualitas interaksi dengan pengguna

Tabel 2: Kisi-kisi Lembar Evaluasi Ahli Materi Pelajaran Seni Tari

No.	Aspek	Indikator
1	Kebenaran konsep	1. Materi sesuai dengan standar kompetensi 2. Materi sesuai dengan kompetensi dasar
2	Materi	1. Ketepatan pemilihan materi 2. Kejelasan materi 3. Aktualitas materi 4. Unsur yang terkandung dalam materi 5. Cakupan materi untuk mencapai tujuan 6. Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi 7. Kemenarikan penyampaian materi 8. Kejelasan dalam penyampaian materi 9. Sistematika penyampaian materi 10. Tingkat pemahaman materi
3	Pembelajaran	1. Kejelasan penggunaan petunjuk belajar 2. Pemberian umpan balik dan motivasi 3. Kesempatan belajar secara mandiri 4. Kualitas interaksi dengan pengguna 5. Kemungkinan berpengaruh kuat terhadap siswa 6. Kualitas soal untuk pemahaman konsep 7. Meningkatkan kreativitas siswa 8. Bantuan belajar dengan program video interaktif

Tabel 3: **Kisi-kisi Lembar Uji coba Siswa**

No.	Aspek	Indikator
1	Tampilan	1. Ketepatan gambar dengan materi 2. Kemenarikan animasi yang digunakan 3. Kejelasan video dalam materi 4. Ketepatan pemilihan layout 5. Daya dukung musik 6. Ketepatan pemilihan jenis huruf 7. Komposisi warna 8. Kemudahan memahami bahasa yang digunakan 9. Penempatan navigasi 10. Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari
2	Materi	1. Kejelasan penggunaan petunjuk belajar 2. Kejelasan materi yang diberikan 3. Kesesuaian contoh dengan materi 4. Kemudahan dalam mengidentifikasi tarian 5. Kemudahan dalam menirukan gerakan 6. Kejelasan petunjuk mengerjakan soal 7. Kualitas latihan soal
3	Motivasi	1. Kemandirian belajar dengan media interaktif 2. Keinginan untuk terus belajar dengan media interaktif 3. Materi yang dikuasai melalui media interaktif

Tabel 4: **Kisi-kisi Lembar Evaluasi *Peer Reviewer***

No.	Aspek	Indikator
1	Kebenaran konsep	1. Ketepatan gambar dengan materi 2. Kemenarikan animasi yang digunakan 3. Kejelasan video dalam materi 4. Ketepatan pemilihan layout 5. Daya dukung musik 6. Ketepatan pemilihan jenis huruf 7. Komposisi warna 8. Kemudahan memahami bahasa yang digunakan 9. Penempatan navigasi 10. Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari

2	Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan pemilihan materi 2. Kejelasan materi 3. Aktualitas materi 4. Unsur yang terkandung dalam materi 5. Cakupan materi untuk mencapai tujuan 6. Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi 7. Kemenarikan penyampaian materi 8. Kejelasan dalam penyampaian materi 9. Sistematika penyampaian materi 10. Tingkat pemahaman materi
3	Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan penggunaan petunjuk belajar 2. Pemberian umpan balik dan motivasi 3. Kesempatan belajar secara mandiri 4. Kualitas interaksi dengan pengguna 5. Kemungkinan berpengaruh kuat terhadap siswa 6. Kualitas soal untuk pemahaman konsep 7. Meningkatkan kreativitas siswa 8. Bantuan belajar dengan program video interaktif

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Data kualitas media pembelajaran interaktif berdasarkan standar isi diambil dari hasil uji ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran, serta uji coba siswa dicari rata-rata empirisnya kemudian diubah kedalam bentuk skor standar seratus, untuk mengetahui kualitas media kemudian diubah menjadi data kuantitatif dengan menggunakan skala Likert. Langkah-langkah analisis data media pembelajaran interaktif yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Mengubah penilaian huruf menjadi skor dengan menggunakan skala Likert dengan ketentuan:

SK (Sangat kurang) = 1
 K (Kurang) = 2
 C (Cukup) = 3

B (Baik) = 4
 SB (Sangat baik) = 5

Setelah data terkumpul kemudian menghitung skor rata-rata dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

\bar{X} = Skor rata - rata

$\sum X$ = Jumlah skor

N = Jumlah penilai

$\text{Rata-rata Hasil} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor total}} \times 100$

Kriteria Penilaian Ideal Pengembangan Media media pembelajaran interaktif

No	Rentang skor	kategori
1	$X > 90$	Sangat baik
2	$80 < X \leq 89$	Baik
3	$70 < X \leq 79$	Cukup
4	$50 < X \leq 69$	Kurang
5	$X \leq 49$	Sangat kurang

Untuk mengetahui kualitas produk media pembelajaran interaktif tari yang dikembangkan adalah dengan cara mengumpulkan data yang berupa kuesioner. Pembagian nilai skor menggunakan skala *likert*. Setiap butir pernyataan dibagi menjadi lima skala, yaitu: SK (Sangat kurang) 1, K (Kurang) 2, C (Cukup) 3, B (Baik) 4, SB (Sangat baik) 5. Skor rata-rata yang diperoleh kemudian diubah ke dalam bentuk skor standar seratus. Dasar penentuan skala kualitas media yang dikembangkan, yaitu media pembelajaran dinyatakan layak apabila skor rata-rata akhir minimal berjumlah 70. Namun, apabila skor rata-rata akhir kurang dari 70 maka media pembelajaran dinyatakan kurang layak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

Dalam rangkaian prosedur pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis komputer melalui *flip book* sebagai media pembelajaran mandiri pada mata pelajaran seni tari untuk siswa SMA/MA seperti yang telah dijelaskan pada BAB III, tahap pertama yang dilakukan adalah studi pendahuluan. Tahap ini dilakukan dengan dua cara yaitu analisis kebutuhan dan studi literat.

1. Analisis Kebutuhan

Kegiatan yang dilakukan adalah observasi dan wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran tari nusantara di SMA Negeri 1 Seyegan. Melalui kegiatan ini diperoleh beberapa informasi yang terkait dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran interkatif tari. Informasi hasil observasi dan wawancara disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini.

Tabel 5: Hasil observasi dan wawancara pelaksanaan pembelajaran tari di SMA N 1 Seyegan

No.	Hal yang diamati	Hasil pengamatan
1	Kurikulum pembelajaran di Sekolah	SMA Seyegan menggunakan kurikulum tahun 2013 untuk kelas X, kurikulum tingkat satuan pendidikan atau KTSP untu kelas XI dan XII .
2	Guru tari	Berjumlah 1 orang dan 1 orang lagi untuk guru ekstrakurikuler
3	Siswa seni tari kelas XI	Berjumlah 214, dan yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah 1 kelas dengan 32 siswa
4	Kemampuan guru mengoperasikan komputer	Guru mata pelajaran Seni Budaya Seni Tari sudah mampu mengoperasikan komputer

5	Kemampuan siswa mengoperasikan komputer	Siswa kelas XI sudah mampu mengoperasikan komputer. Hal ini didukung oleh mata pelajaran TIK yang diterima siswa.
6	Laboratorium komputer	Berjumlah 1 ruang, dan tiap ruangan dalam tiap kelasnya mempunyai LCD dan SCREEN untuk media dalam pengajarannya.
7	Laboratorium seni tari	Berjumlah 2 ruang, yaitu aula tanpa cermin dan satu lagi teras di depan ruangan yang cukup besar untuk berlatih.
8	Fasilitas laboratorium seni tari	Ruang laboratorium seni tari memiliki fasilitas sebagai berikut. 1. Satu perangkat gamelan Jawa. 2. Papan tulis. 3. Buku pegangan siswa. 4. Poster dan gambar tari nusantara. 5. Sound 6. Tape 7. VCD Player
9	Metode pembelajaran tari	Menggunakan beberapa metode pembelajaran, yaitu sebagai berikut. 1. Metode ceramah, untuk menyampaikan materi apresiasi seni tari. 2. Metode demonstrasi atau peragaan, untuk menyampaikan materi ekspresi tari. 3. Metode kerja kelompok, dengan tujuan agar siswa belajar secara mandiri baik dalam apresiasi seni tari maupun ekspresi tari namun tetap dalam pengawasan guru.
11	Materi pembelajaran tari	Untuk pembelajaran apresiasi siswa menggunakan materi yang telah tersedia dalam buku pelajaran seni budaya. Untuk pembelajaran ekspresi tari, materi yang digunakan didapat dari pengalaman pribadi guru, pelatihan guru, mahasiswa KKN, dan VCD tari nusantara.
12	Media pembelajaran tari	1. Buku pelajaran seni budaya. 2. Poster dan gambar tari 3. Video tari

13	Kendala yang dialami selama proses pembelajaran tari	1. Kemampuan siswa yang beragam, seperti siswa yang memiliki bakat namun keinginan untuk belajar kurang dan siswa belum memiliki bakat namun semangatnya untuk belajar tinggi. 2. Waktu pembelajaran seni tari yang terbatas. 3. Kesulitan guru untuk mendapatkan media.
14	Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran tari nusantara	Pernah menggunakan media interaktif dari mahasiswa KKN di sekolah itu, tetapi hanya sebentar.

2. Studi Literal

Kegiatan ini dilakukan untuk memperdalam hasil yang diperoleh dari tahap analisis kebutuhan, serta mencari model pengembangan media yang dipilih. Informasi yang diperoleh adalah sebagai berikut.

a. Kurikulum seni budaya/seni tari di SMA N 1 Seyegan

Pelaksanaan pembelajaran tari di SMA N 1 Seyegan berdasarkan silabus yang terdapat pada kurikulum KTSP. Standar kompetensi mata pelajaran seni tari kelas sebelas adalah mengapresiasi karya seni tari nusantara dan mengekspresikan diri melalui karya seni tari nusantara.

b. Jenis media yang dikembangkan

Dalam penelitian ini jenis media yang dikembangkan berbentuk media pembelajaran interaktif. Dalam media pembelajaran terdapat kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video yang dapat dikendalikan sendiri oleh pengguna, sehingga dapat juga disebut dengan multimedia interaktif.

B. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam proses pengembangan media pembelajaran (produksi) dilakukan beberapa tahap, yaitu:

1. Membuat desain materi pembelajaran

Dalam membuat desain materi pembelajaran berpedoman pada standar kompetensi dan kompetensi dasar silabus kurikulum seni tari kelas XI . Materi pembelajaran yang dipilih dalam pengembangan media ini adalah apresiasi tari daerah setempat sampai dasar-dasar tari untuk sebuah penciptaan tari, untuk dasar siswa menghadapi ujian di akhir pembelajaran karena di akhir pembelajaran siswa harus menyajikan sebuah karya tari sederhana sesuai kreatifitasnya.

Standar kompetensi yang relevan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6: **Standar kompetensi seni tari kelas XI SMA N 1 Seyegan**

	Standar kompetensi		Kompetensi dasar
1	Mengapresiasi karya seni tari	1.1	Mengidentifikasi jenis, peran dan perkembangan tari tunggal nusantara sesuai konteks budaya masyarakat
		1.2	Mendeskripsikan unsur estetis tari tunggal nusantara dari hasil pengamatan pertunjukan
		1.3	Mengidentifikasi keunikan tari tunggal nusantara sesuai konteks budaya masyarakat
2	Mengekspresikan diri melalui karya seni tari.	2.1	Menyusun sinopsis kreasi bentuk tari tunggal berdasarkan tari nusantara
		2.2	Menampilkan kreasi bentuk tari kreasi tari tunggal berdasarkan tari nusantara
3	Mengapresiasi karya seni tari	3.1	Mengidentifikasi jenis, peran dan perkembangan tari berpasangan / kelompok nusantara sesuai konteks budaya masyarakat
		3.2	Mendeskripsikan unsur estetis tari berpasangan / kelompok nusantara dari hasil pengamatan pertunjukan

		3.3	Mengidentifikasi keunikan tari berpasangan / kelompok nusantara sesuai konteks budaya masyarakat
4	Mengekspresikan diri melalui karya seni tari.	4.1	Menyusun sinopsis kreasi bentuk tari berpasangan / kelompok berdasarkan tari nusantara
		4.2	Menampilkan kreasi bentuk tari kreasi tari berpasangan / kelompok berdasarkan tari nusantara

2. Membuat Flowchart

Langkah selanjutnya dalam tahap pengembangan media pembelajaran adalah membuat *flowchart*. Flowchart merupakan diagram alir yang menjelaskan tentang rangkaian proses yang terjadi pada media yang dikembangkan. *Flowchart* pengembangan media pembelajaran interaktif tari dapat dilihat pada lampiran.

3. Membuat Storyboard

Storyboard dapat dikatakan sebagai rancangan dasar tampilan media yang dikembangkan beserta penjelasan interaksi tiap isi yang terkandung didalamnya. Melalui rancangan inilah, yang kemudian dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran. *Storyboard* pengembangan media pembelajaran interaktif tari dapat dilihat pada lampiran.

4. Pengumpulan Bahan Pendukung

Setelah memahami *storyboard* media pembelajaran yang akan dikembangkan, langkah selanjutnya adalah pengumpulan bahan pendukung media pembelajaran. Kegiatan ini dimulai dengan mengumpulkan segala informasi mengenai sejarah tari, pengertian tari, unsur tari, tokoh tari, dan tari

nusantara baik dari buku, internet, juga narasumber. Selanjutnya dilakukan proses pengumpulan dan pembuatan gambar penunjang materi. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan foto atau gambar mengenai kostum, rias, dan unsur tari yang lain juga video tari . Bahan-bahan tersebut adalah sebagai berikut.

a. Sejarah Tari

Berupa teks yang menjelaskan tentang sejarah perkembangan tari mulai dari tari primitif sampai modern/ jaman sekarang dan berbagai informasi yang berkaitan.

b. Pengertian Tari

Merupakan pengertian tari menurut beberapa ahli tari dari seluruh dunia. Jadi siswa dapat mengambil kesimpulan sendiri, apa yang dimaksud dengan tari.

c. Unsur-unsur Tari

Adalah materi tentang dasar-dasar dalam menganalisis, berapresiasi, evaluasi dan pembuatan tari. Membahas segala sesuatu yang mendukung sebuah pertunjukan. Yang nantinya akan dijadikan bekal siswa sebagai acuan evaluasi dan pembuatan sebuah karya tari. Karena hasil akhir dari pembelajaran siswa pada mata pelajaran tari di SMA siswa harus membuat sebuah karya tari sederhana lengkap dengan penunjang pertunjukannya, meliputi musik, kostum dan tempat pertunjukan.

d. Keragaman Tari Nusantara

Membahas tentang keanekaragaman dan jenis-jenis tari nusantara, juga pembagian tari menurut fungsinya, penyajiannya dan pola garapnya. Disertai gambarnya agar siswa lebih memahami materi.

e. Tokoh Tari

Untuk materi ini sebenarnya hanya bonus *feature*. Alasan penulis memasukkan materi ini, karena wawasan anak tentang penciptaan tari sangat kurang. Diharapkan setelah membaca dan memahami materi tentang tokoh – tokoh tari, mereka menjadi mengenal maestro tari, juga bisa mengilhami mereka untuk mencintai dan melestarikan tarian warisan *empunya*, tari.

f. Musik *Backsound*

Musik yang digunakan dalam pembuatan media ini ada beberapa yaitu untuk musik opening adalah musik gamelan garap untuk member kesan mewah dan meriah di awal / pembukaan, dan untuk materi menggunakan musik-musik gamelan tanpa vokal, *file* ini berupa *file .mp3*. *File* musik ini didapat melalui *file* yang telah tersimpan sebelumnya dan internet.

g. Foto

Ada beberapa foto yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini. Pemilihan foto disesuaikan dengan fungsinya dalam media pembelajaran. Foto yang digunakan berupa *file* dengan jenis *file JPEG Image*. Foto-foto ini didapat dari dokumentasi dan internet. Foto dan gambar digunakan untuk menjelaskan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa, juga untuk menjelaskan sesuatu yang bersifat abstrak dan susah dijelaskan dengan kata-kata.

Selebihnya digunakan untuk mempercantik tampilan dan digunakan untuk menarik perhatian pengguna media.

h. Video

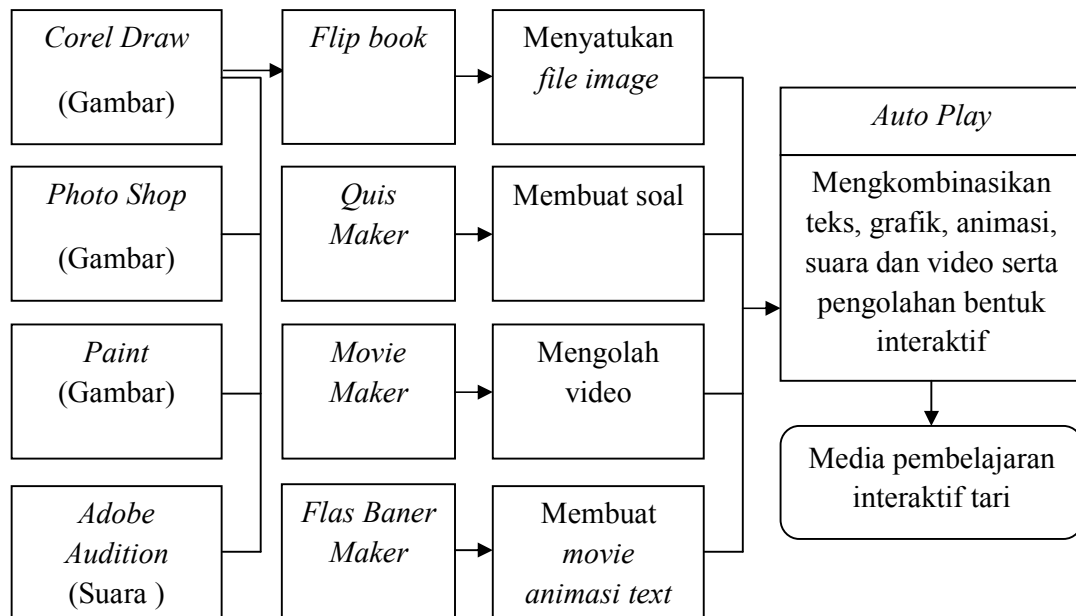
Video yang digunakan adalah berupa *file* video contoh tari tradisional daerah setempat, yaitu gaya Jogja dan Surakarta, juga tari kerakyatan dan kreasi baru .

5. Tahap produksi media pembelajaran

Setelah bahan pendukung yang dibutuhkan terkumpul, kemudian dilanjutkan pada tahap produksi. Pada tahap ini dilakukan pengolahan bahan pendukung atau data awal, kemudian keseluruhan data olahan dikombinasikan melalui *Auto Play* sebagai *software* akhir.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini didukung dengan beberapa *software* atau perangkat lunak diantaranya *flip book* untuk menggabungkan *file* gambar agar tampak seperti buku elektronik, memperindah tampilan, *flash baner maker* untuk membuat gambar gerak dan memperindah tampilan, *corel draw*, *photoshop*, *paint*, untuk edit gambar, *adobe audition* untuk editing musik , *movie maker* untuk edit video, *format factory*, *total video converter* untuk memformat *file* dengan ekstensi tertentu agar support untuk masuk ke dalam program, *pdf to word* untuk edit *file* word menjadi pdf agar support ke dalam *flip book*, *quis maker* untuk membuat soal.

Untuk mempermudah dan memproduksi aplikasi multimedia, penggunaan perangkat lunak tersebut disusun kedalam bagan berikut:



Gambar 5: **Bagan memproduksi sistem**

6. Pengemasan produk

Produk akhir yang dikembangkan dikemas dalam bentuk video interaktif berbentuk kepingan DVD beserta *cover* sehingga mudah dibawa. Model pengembangannya dengan menggunakan jenis *branching* yang memberikan kebebasan siswa untuk menentukan arah pembelajarannya. Selain kebebasan, penjelasan materi dapat diulang-ulang untuk memberikan penguatan pemahaman sesuai kebutuhan pengguna. Materi yang dibahas telah disesuaikan dengan kurikulum dan silabus yang berlaku sehingga media yang dihasilkan menjadi media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran

C. Implementasi Tampilan

Media pembelajaran interkatif tari ini memiliki beberapa tampilan yaitu.

a. Halaman intro



Gambar 6: Implementasi halaman intro



Gambar 7: Implementasi halaman intro bagian 2

Halaman intro berisi judul program dan logo UNY dengan latar belakang (*background*) berwarna putih dan ada gambar sket penari wanita . Animasi terdapat pada *background* berupa *kerlip* berwarna putih semu yang berkedip-kedip, logo UNY muncul di awal, dan proses *in* dan *out* teks judul program. Sebagai musik pengiring (*background*) digunakan musik instrumen gamelan garapan yang menghentak untuk menarik perhatian pemakai, di awal. Halaman intro akan diputar dan diulang terus menerus, sampai pemakai menekan sembarang tombol pada *keyboard*.

b. Halaman menu utama



Gambar 8: Implementasi halaman menu utama

Setelah mengklik sembarang tombol di *opening*, akan muncul menu utama. Menu ini mencakup seluruh menu yang ada dalam media. Halaman ini juga bisa di akses melalui ikon yang ada di kanan atas.

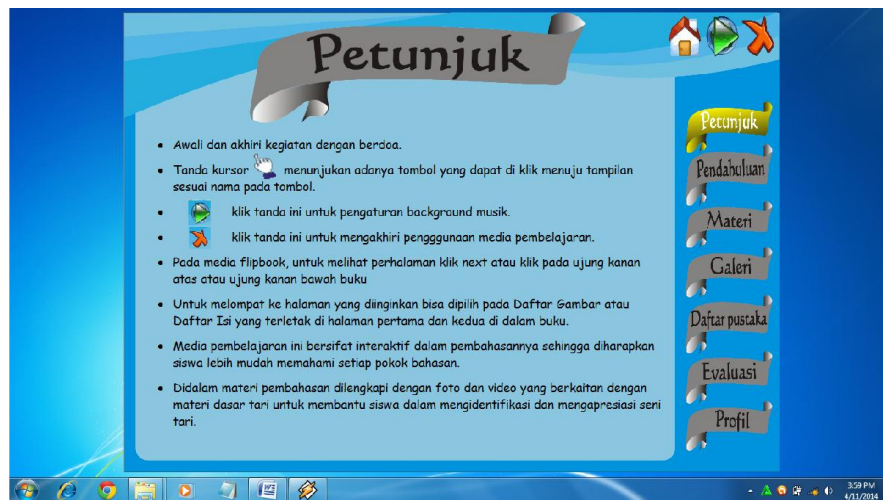
c. Halaman pengaturan *background music*



Gambar 9: **Implementasi halaman pengaturan musik**

Menu ini digunakan untuk membuat *background music* pelan atau keras, sesuai dengan kebutuhan. Karena salah satu fungsi dari *background music* itu sendiri adalah untuk mengantarkan siswa dalam berkonsentrasi memahami materi, akan tetapi adapula siswa yang tidak dapat belajar menggunakan musik, oleh karena itu music dapat diatur sesuai kebutuhan. Halaman ini di akses melalui ikon yang ada di kanan atas.

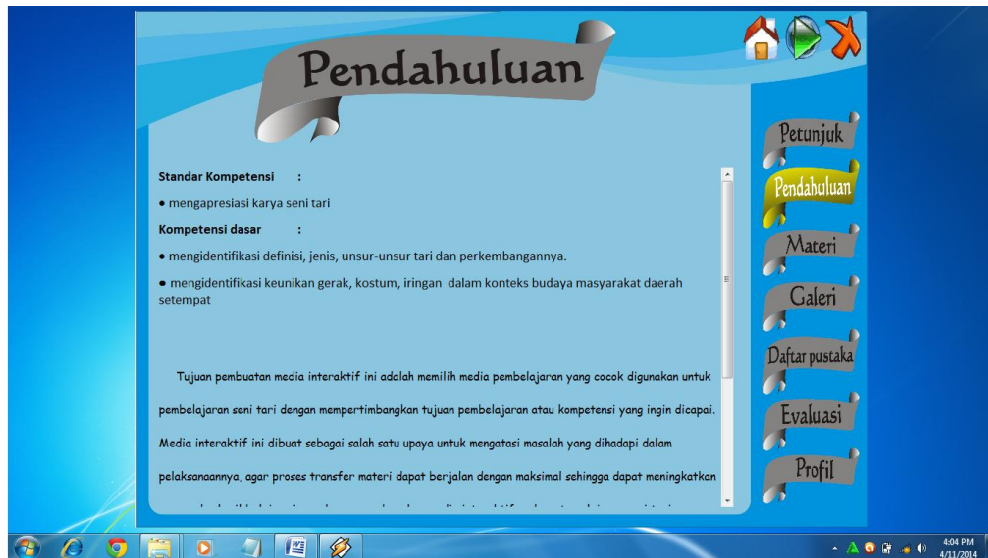
d. Halaman petunjuk



Gambar 10: Implementasi halaman petunjuk

Halaman petunjuk muncul ketika pengguna mengklik ikon petunjuk pada halaman menu utama. Pada halaman ini terdapat beberapa komponen yang nantinya akan muncul pada semua halaman kecuali halaman galeri apresiasi, lihat video, foto galeri dan keluar. Komponen tersebut adalah *background* berwarna biru; judul program; sepuluh tombol menu pilihan yaitu petunjuk, pendahuluan, materi, evaluasi, galeri, daftar pustaka, profil, untuk sisi kanan atas yaitu tombol menu utama, musik, dan keluar.

e. Halaman pendahuluan



Gambar 11: Implementasi halaman pendahuluan

Pada dasarnya memiliki komponen yang sama dengan halaman petunjuk seperti yang telah dijelaskan di atas, namun isi yang disampaikan berbeda. Pada halaman ini ditampilkan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan ini. Pada halaman ini juga dilengkapi dengan *scrolling text* untuk membantu pengguna dalam mengakses teks penjelasan.

f. Halaman materi utama



Gambar 12: Implementasi halaman materi utama

Pada saat tombol menu materi diakses, tampilan yang muncul adalah halaman materi utama. Pada halaman ini sebagai pusat materi yang nantinya akan dijelaskan. Halaman ini memiliki komponen yang sama dengan halaman sebelumnya. Namun ada beberapa tambahan tombol menuju sub bab materi, untuk pemilihan materi, pengguna dapat memilih secara acak, tapi untuk mengurutkan *mind set* kita perlu mengurutkan materi. Materi tersebut antara lain,

- tombol untuk menuju ke materi sejarah tari, tombol untuk menuju ke materi pengenalan tari, tombol untuk menuju ke materi unsur tari, tombol untuk menuju ke materi keragaman tari, tombol untuk menuju ke materi tokoh tari.

g. Halaman materi sejarah tari



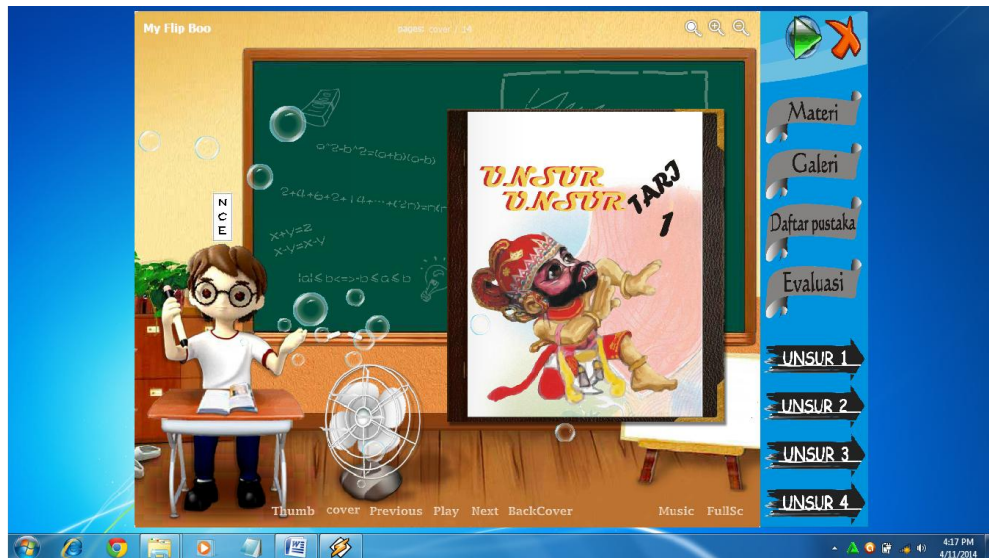
Gambar 13: Implementasi halaman materi sejarah tari

h. Halaman materi pengertian tari



Gambar 14: Implementasi halaman materi pengertian tari

i. Halaman materi unsur tari



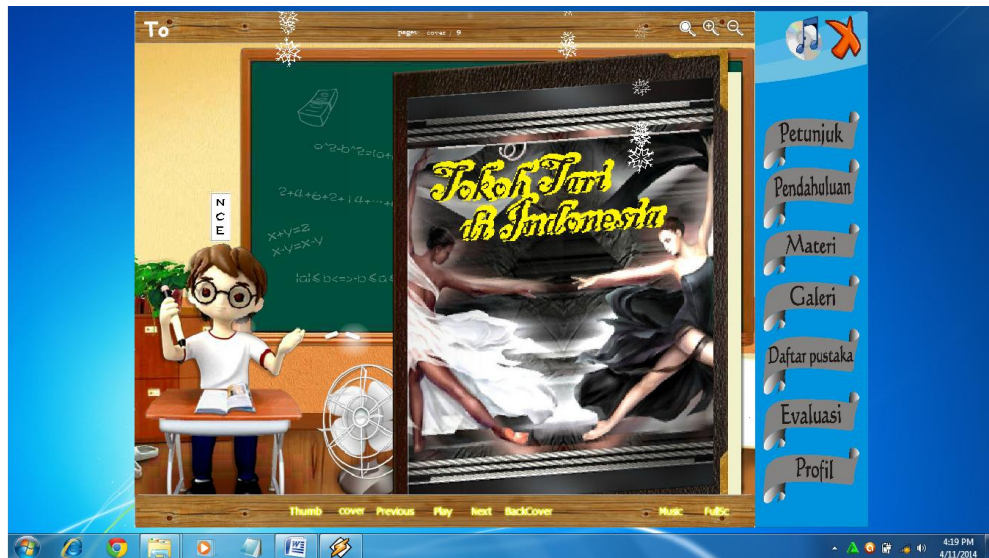
Gambar 15: Implementasi halaman unsur tari

j. Halaman materi keragaman tari



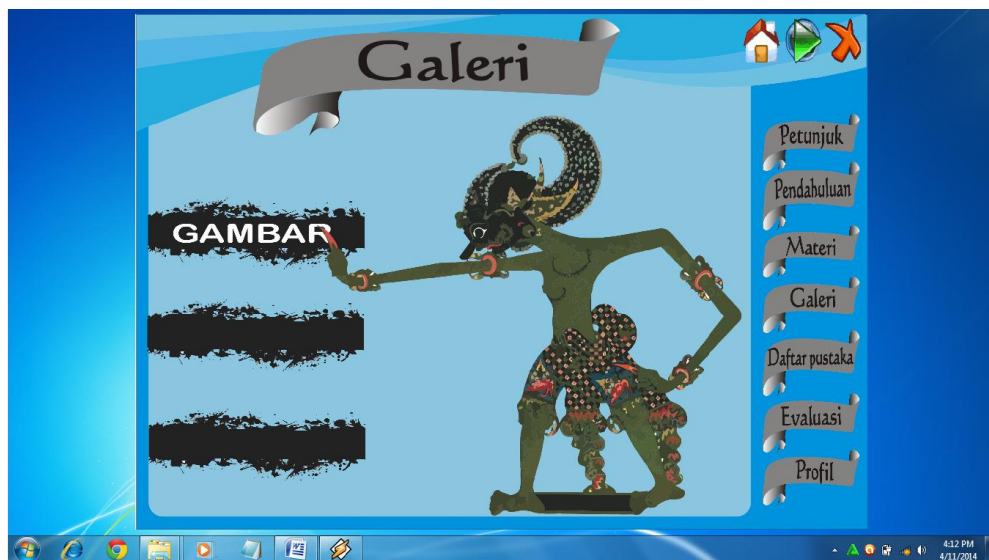
Gambar 16: Implementasi halaman keragaman tari nusantara

k. Halaman materi tokoh tari



Gambar 17: Implementasi halaman tokoh tari

1. Halaman galeri utama



Gambar 18: Implementasi halaman galeri utama

Halaman ini dapat diakses setelah pengguna mengklik tombol galeri. Halaman ini memiliki komponen seperti pada halaman sebelumnya. Pada halaman ini disajikan foto, video, dan apresiasi tentang kostum. untuk masuk ke menu tersebut tinggal klik pada ikon yang bertuliskan gambar, video, kostum, di sebelah kiri.

m. Halaman galeri gambar



Gambar 19: Implementasi halaman galeri gambar

n. Halaman galeri video



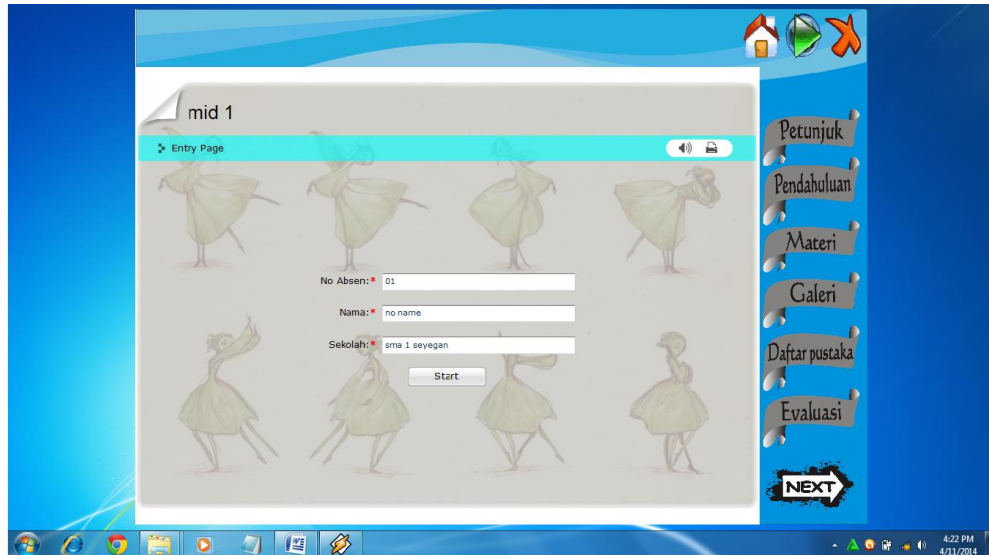
Gambar 20: Implementasi halaman galeri video

o. Halaman galeri kostum

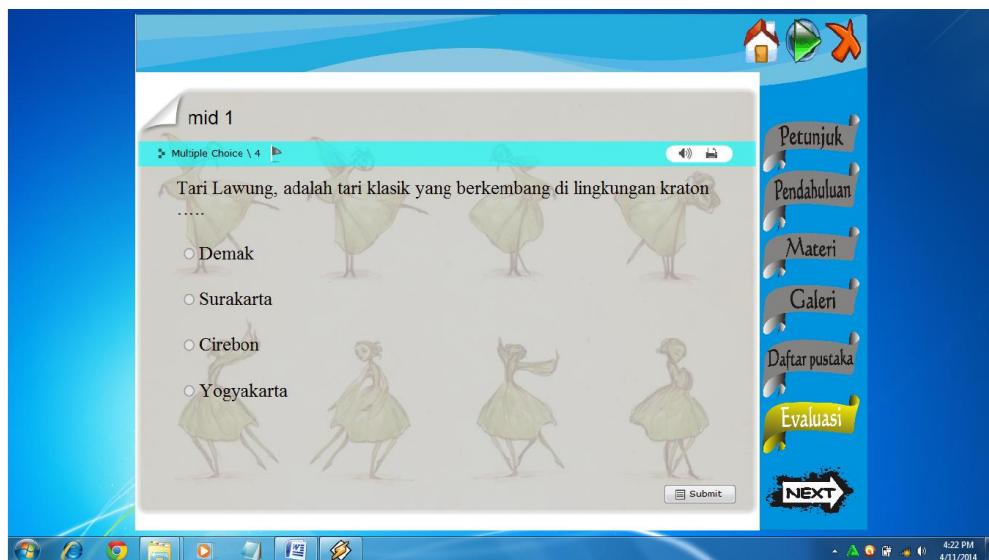


Gambar 21: Implementasi halaman galeri kostum

p. Halaman evaluasi



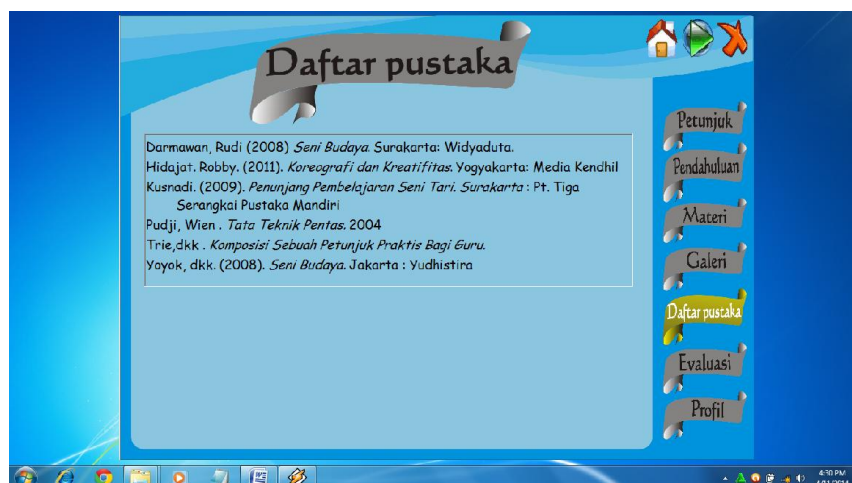
Gambar 22: Implementasi halaman evaluasi 1



Gambar 23: Implementasi halaman evaluasi 2

Pada saat pengguna mengklik tombol evaluasi, tampilan yang muncul adalah evaluasi tentang materi yang telah dipelajari, soal yang dipakai berupa pilihan ganda dan menjodohkan. Tiap masuk ke halaman soal, soal akan diacak, begitu pula dengan pilihan gandanya. Soal evaluasi dibagi menjadi dua, dibagi tiap mid semester, tiap mid ada 25 soal yang harus dikerjakan. Ketika siswa lupa akan materi, siswa dapat kembali ke menu materi untuk mencari jawaban dan kembali lagi ke halaman evaluasi untuk melanjutkan soal. Di akhir soal, siswa akan mengetahui berapa skor yang diperoleh, siswa juga dapat melakukan *review* atas jawabannya. Halaman ini memiliki komponen yang sama dengan halaman petunjuk, pendahuluan, materi, galeri, daftar pustaka, dan profil. Selain itu juga dilengkapi dengan teks petunjuk mengerjakan soal dan tombol mulai untuk mengakses soal.

q. Halaman daftar pustaka



Gambar 24: Implementasi halaman daftar pustaka

Halaman ini dapat diakses setelah pengguna mengklik tombol daftar pustaka. Komponen yang dimiliki sama dengan halaman petunjuk, pendahuluan, materi, evaluasi, galeri, dan profil. Pada halaman ini disajikan referensi yang digunakan pengembang dalam membuat media pembelajaran.

r. Halaman profil



Gambar 25: Implementasi halaman profil

Halaman ini dapat diakses setelah pengguna mengklik tombol profil. Komponen yang dimiliki sama dengan halaman petunjuk, pendahuluan, materi, evaluasi, galeri, dan daftar pustaka. Pada halaman ini disajikan profil pengembang, pembimbing dan ahli media.

D. Hasil Penelitian, Analisis, dan Revisi

1. Hasil Evaluasi Ahli Materi , Analisis, dan Revisi

Evaluasi ahli materi pembelajaran terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan, dilaksanakan pada tanggal 10 April 2014. Ahli materi

pembelajaran yang memberikan evaluasi media pembelajaran ini adalah guru seni tari SMA N 1 Seyegan, yaitu Ibu Ambar Sulisty Murti, S.Pd. Aspek yang dinilai oleh ahli materi pembelajaran adalah kebenaran konsep, materi, dan pembelajaran.

Berikut ini adalah data yang diperoleh dari ahli materi pembelajaran.

Tabel 7: Hasil evaluasi ahli materi terhadap aspek kebenaran konsep

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Materi sesuai dengan standar kompetensi	4	
2.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	4	
Jumlah		8	
Skor rata-rata		4	
Rata-rata hasil		100	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 4

Skormaksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{4}{4} \times 100$$

$$: 100$$

Tabel 8: Hasil evaluasi ahli materi terhadap aspek materi

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Ketepatan pemilihan materi	4	
2.	Kejelasan materi	4	
3.	Aktualitas materi	3	
4.	Unsur yang terkandung dalam materi	3	
5.	Cakupan materi untuk mencapai tujuan	4	
6.	Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi	3	
7.	Kemenarikan penyampaian materi	4	
8.	Kejelasan video dalam penyampaian materi	4	
9.	Sistematika penyampaian materi	3	
10.	Tingkat pemahaman materi	3	
Jumlah		35	
Skor rata-rata		3,5	
Rata-rata hasil			Layak

Keterangan :

$$\begin{array}{lcl}
 \text{Skor rata-rata} & : & 3,5 \\
 \text{Skor maksimal} & : & 4 \\
 \text{Rata-rata hasil} & : & \frac{3,5}{4} \times 100 \\
 & & : 87,5
 \end{array}$$

Tabel 9: Hasil evaluasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	4	
2.	Pemberian umpan balik dan motivasi	3	
3.	Kesempatan belajar secara mandiri	4	
4.	Kualitas interaksi dengan pengguna	4	
5.	Kemungkinan berpengaruh kuat terhadap siswa	4	
6.	Kualitas soal untuk pemahaman konsep	3	
7.	Meningkatkan kreativitas siswa	3	
8.	Bantuan belajar dengan program video interaktif	4	
Jumlah		29	
Skor rata-rata		3,6	
Rata-rata hasil		75	Layak

Keterangan :

$$\begin{array}{lcl}
 \text{Skor rata-rata} & : & 3,6 \\
 \text{Skor maksimal} & : & 4 \\
 \text{Rata-rata hasil} & : & \frac{3,6}{4} \times 100 \\
 & & : 90
 \end{array}$$

Tidak terdapat temuan kesalahan isi dalam media yang dikembangkan.

Komentar dan saran umum yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Pada bagian halaman materi utama agar diurutkan dari : 1. sejarah tari, 2. pengertian tari, 3. unsur tari, 4. keragaman tari, 5. tokoh tari . agar penyampaian materi dapat berkesinambungan dan berurutan.
2. Untuk contoh video mohon ditambah tari kerakyatan daerah setempat (Sleman)

Berdasarkan tabel 7 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli materi pada aspek kebenaran konsep dengan dua indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 8, rata-rata skor sebesar 4, dan skor rata-rata hasil sebesar 100. Nilai tersebut berdasarkan perhitungan skala kualitas media pada bab III termasuk kategori layak. Berdasarkan tabel 8 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli materi pada aspek materi dengan sepuluh indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 35, rata-rata skor sebesar 3,5, dan skor rata-rata hasil sebesar 87,5. Nilai tersebut termasuk kategori layak. Berdasarkan tabel 9 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli materi pada aspek pembelajaran dengan delapan indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 36, rata-rata skor sebesar 3,6, dan skor rata-rata hasil sebesar 90. Nilai tersebut termasuk kategori layak.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil analisis evaluasi ahli materi pembelajaran dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan ini sudah layak untuk digunakan tetapi dengan revisi dan penambahan materi video.

Perbaikan atau revisi media dilakukan pada halaman materi utama yaitu mengurutkan materi dan galeri video, yaitu penambahan video tari kerakyatan daerah setempat.



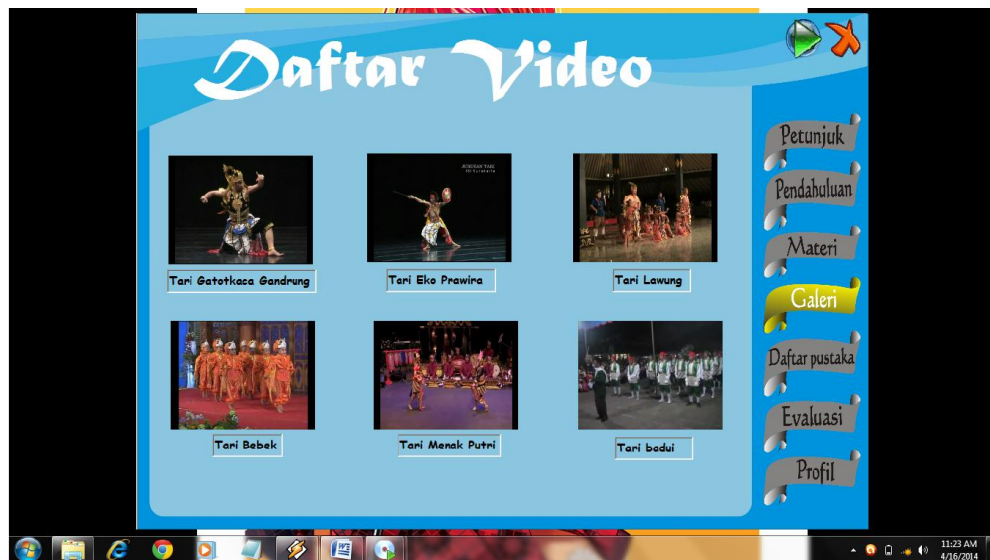
Gambar 26: Isi halaman materi sebelum revisi



Gambar 27: Isi halaman materi setelah revisi



Gambar 28: Isi halaman galeri video sebelum revisi



Gambar 29: Isi halaman galeri video setelah revisi

2. Hasil Evaluasi Ahli Media, Analisis, dan Revisi Tahap I

Evaluasi ahli media pembelajaran terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2014. Ahli media pembelajaran yang memberikan evaluasi media pembelajaran ini adalah Bapak Kusnadi, M.Pd. Beliau adalah seorang dosen di Jurusan Pendidikan Seni Tari Fakultas Bahasa dan Seni, UNY. Aspek yang dinilai oleh ahli media pembelajaran adalah tampilan, pemrograman, dan pembelajaran.

Berikut ini adalah data yang diperoleh dari evaluasi ahli media pembelajaran.

Tabel 10: Hasil evaluasi ahli media terhadap aspek tampilan

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Pemilihan latar (<i>background</i>)	3	
2.	Tata letak	3	
3.	Komposisi warna	3	
4.	Kualitas gambar, animasi, dan video	3	
5.	Keterbacaan teks	3	
6.	Pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)	3	
7.	Daya dukung musik	2	
8.	Pemilihan bentuk tombol	3	
9.	Ketepatan penempatan tombol dan ikon	3	
10.	Desain luar produk (<i>cover & casing</i>)	3	
Jumlah		29	
Skor rata-rata		2,9	
Rata-rata hasil		72,5	Kurang Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 2,6
Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{2,9}{4} \times 100$$

$$: 72,5$$

Tabel 11: Hasil evaluasi ahli media terhadap aspek pemrograman

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kemudahan navigasi	3	
2.	Konsistensi navigasi	3	
3.	Kemudahan pengaksesan informasi berikutnya	3	
4.	Kelancaran sistem pengoperasian	3	
5.	Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari	3	
Jumlah		15	
Skor rata-rata		3	
Rata-rata hasil		75	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 2,6

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3}{4} \times 100$$

$$: 75$$

Tabel 12: Hasil evaluasi ahli media terhadap aspek pembelajaran

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	3	
2.	Kemudahan pemahaman materi	3	
3.	Penggunaan bahasa mudah dipahami	3	
4.	Pemberian umpan balik dan motivasi	3	
5.	Kualitas interaksi dengan pengguna	3	
Jumlah		15	
Skor rata-rata		3	
Rata-rata hasil		75	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 2,8

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3}{4} \times 100$$

$$: 75$$

Kesalahan isi yang ditemukan oleh ahli media pembelajaran pada media yang dikembangkan ini, disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 13: Hasil temuan kesalahan isi media oleh ahli media pembelajaran

No.	Bagian yang Harus Diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Halaman Opening	Penulisan	Penambahan kata “ Kelas X “ Tulisan Seni Tari dibedakan warnanya
2.	Halaman Menu Utama	Belum ada judul, letaknya kurang simetri	Tambahkan tulisan Daftar Isi Objek diperkecil dan ditata Musik <i>background</i> diganti musik gamelan
3.	Latar Belakang	Penulisan	
4	Materi	Penulisan	Spasi dan pemakaian huruf besar
5	Galeri	Tampilan	Foto harus diberi keterangan Tari mancanegara diganti Tombol next-back dipindah letaknya
6	Profil	Isi	Berisi data pengembang, pembimbing, ahli Animasi diperlambat

Komentar dan saran umum yang diberikan oleh ahli media pembelajaran adalah komunikasi dari CD interaktif ini belum maksimal sebagai media komunikasi pembelajaran.

Berdasarkan tabel 10 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli media pada aspek tampilan dengan sepuluh indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 29, rata-rata skor sebesar 2,9, dan skor rata-rata hasil sebesar 72,5. Nilai tersebut berdasarkan perhitungan skala kualitas media pada bab III termasuk kategori kurang layak. Berdasarkan tabel 11 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli media pada aspek pemrograman dengan lima indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 15, rata-rata skor sebesar 3, dan skor rata-rata hasil sebesar 75.

Nilai tersebut termasuk batas minimal layak sehingga lebih baik dilakukan beberapa refisi. Berdasarkan tabel 12 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli media pada aspek pembelajaran dengan lima indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 15, rata-rata skor sebesar 3, dan skor rata-rata hasil sebesar 75. Nilai tersebut termasuk kategori layak.

Kesalahan isi media yang ditemukan oleh ahli media pembelajaran mencangkup enam hal. Seperti yang telah dikemukakan diatas, maka sebelum media ini layak digunakan harus ada pembenahan dari evaluasi tersebut.

Catatan yang diberikan oleh ahli media pembelajaran melalui komentar dan saran umum menyatakan bahwa komunikasi dari video interaktif yang dikembangkan belum maksimal sebagai media komunikasi pembelajaran. Secara keseluruhan, berdasarkan hasil analisis evaluasi ahli media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan ini sudah layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran. Revisi dilakukan pada poin-poin temuan kesalahan pada media yang dikembangkan.



Gambar 30: Tampilan video opening sebelum revisi



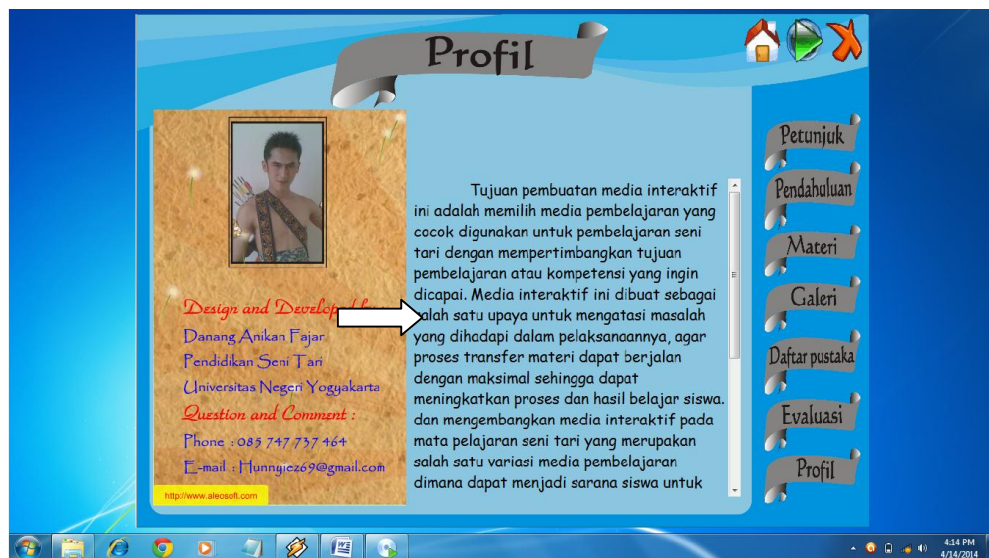
Gambar 31: Tampilan video opening setelah revisi



Gambar 32: Tampilan halaman menu utama sebelum revisi



Gambar 33: Tampilan halaman menu utama setelah revisi



Gambar 34: Tampilan halaman profil sebelum revisi



Gambar 35: Tampilan halaman profil setelah revisi

3. Hasil Evaluasi Ahli Media, Analisis, dan Revisi Tahap II

Evaluasi ahli media pembelajaran tahap kedua dilaksanakan pada tanggal 6 April 2014. Evaluasi ini dilaksanakan berdasar hasil revisi media tahap pertama. Aspek penilaian pada evaluasi tahap kedua sama dengan aspek penilaian pada evaluasi tahap pertama, yaitu tampilan, pemrograman, dan pembelajaran.

Berikut ini adalah data yang diperoleh dari evaluasi ahli media pembelajaran.

Tabel 14: Hasil evaluasi ahli media tahap II terhadap aspek tampilan

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Pemilihan latar (<i>background</i>)	3	
2.	Tata letak	4	
3.	Komposisi warna	4	
4.	Kualitas gambar, animasi, dan video	4	
5.	Keterbacaan teks	3	
6.	Pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)	4	
7.	Daya dukung musik	4	
8.	Pemilihan bentuk tombol	4	
9.	Ketepatan penempatan tombol dan ikon	3	
10.	Desain luar produk (<i>cover & casing</i>)	3	
Jumlah		36	
Skor rata-rata		3,6	
Rata-rata hasil		90	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,6

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,6}{4} \times 100$$

: 90

Tabel 15: Hasil evaluasi ahli media tahap II terhadap aspek pemrograman

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kemudahan navigasi	4	
2.	Konsistensi navigasi	4	
3.	Kemudahan pengaksesan informasi berikutnya	4	
4.	Kelancaran sistem pengoperasian	4	
5.	Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari	4	
Jumlah		20	
Skor rata-rata		4	
Rata-rata hasil		100	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 4

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{4}{4} \times 100$$

$$: 100$$

Tabel 16: Hasil evaluasi ahli media tahap II terhadap aspek pembelajaran

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	3	
2.	Kemudahan pemahaman materi	4	
3.	Penggunaan bahasa mudah dipahami	3	
4.	Pemberian umpan balik dan motivasi	3	
5.	Kualitas interaksi dengan pengguna	3	
Jumlah		16	
Skor rata-rata		3,2	
Rata-rata hasil		80	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,2

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,2}{4} \times 100$$

$$: 80$$

Kesalahan isi yang ditemukan oleh ahli media pembelajaran pada media yang dikembangkan ini, disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 17: Hasil temuan kesalahan isi media tahap II oleh ahli media pembelajaran

No.	Bagian yang Harus Diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Opening	Penulisan	Merapikan Margin
2	Petunjuk	Penulisan	Huruf besar dan spasi
3	Pendahuluan	Penulisan	
4	Pengertian Tari	Penulisan	Penunjolan nama tokoh dengan merubah warna / font
5	Materi Tari	Penulisan	Penggunaan huruf besar

Komentar dan saran umum yang diberikan oleh ahli media pembelajaran pada evaluasi tahap kedua adalah secara keseluruhan media sudah dapat digunakan, tetapi masih ada beberapa pembenahan.

Berdasarkan tabel 14 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli media pada aspek tampilan dengan sepuluh indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 36, rata-rata skor sebesar 3,6, dan skor rata-rata hasil sebesar 90. Nilai tersebut berdasarkan perhitungan skala kualitas media pada bab III termasuk kategori layak. Berdasarkan tabel 15 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli media pada aspek pemrograman dengan lima indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 20, rata-rata skor sebesar 4, dan skor rata-rata hasil sebesar 100. Nilai tersebut termasuk kategori layak. Berdasarkan tabel 16 dapat diketahui bahwa evaluasi ahli media pada aspek pembelajaran dengan lima indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 16, rata-

rata skor sebesar 3,2, dan skor rata-rata hasil sebesar 80. Nilai tersebut termasuk kategori layak.

Berdasarkan analisis hasil evaluasi ahli media tahap kedua ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak digunakan dengan sedikit revisi. Revisinya antarlain:



Gambar 36: Tampilan halaman pembukaan sebelum revisi



Gambar 37: Tampilan halaman pembukaan setelah revisi

4. Hasil Uji Coba Lapangan, Analisis, dan Revisi.

Uji coba lapangan terbatas dilaksanakan pada tanggal 10 April 2014. Uji coba ini dilaksanakan pada siswa calon pengguna dengan responden berjumlah 32 orang. Pemilihan responden dilakukan dengan cara mengambil siswa dalam satu kelas agar data yang didapat lebih merata. Siswa yang melakukan uji coba adalah siswa seni tari kelas XI IPA 4. Aspek yang dinilai adalah kebenaran konsep, materi, dan pembelajaran.

Berikut ini adalah data yang diperoleh dari uji coba terbatas.

Tabel 18: Hasil uji coba lapangan terbatas pada aspek kebenaran konsep

No.	Indikator	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Ketepatan gambar dengan materi	3,7	
2.	Kemenarikan animasi yang digunakan	3,7	
3.	Kejelasan video dalam materi	3,3	
4.	Ketepatan pemilihan layout	3,4	
5.	Daya dukung musik	3,3	
6.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	3,1	
7.	Komposisi warna	3,3	
8.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	3,3	
9.	Penempatan navigasi	3,4	
10.	Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari	3,4	
Jumlah		34	
Skor rata-rata keseluruhan		3,4	
Rata-rata hasil		85	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,4

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,4}{4} \times 100$$

$$: 85$$

Tabel 19: Hasil uji coba lapangan terbatas pada aspek materi

No.	Indikator	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	3,1	
2.	Kejelasan materi yang diberikan	3,5	
3.	Kesesuaian contoh dengan materi	3,5	
4.	Kemudahan dalam mengidentifikasi tarian	3,2	
5.	Kemudahan dalam menirukan gerakan	3	
6.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	3,3	
7.	Kualitas latihan soal	3,4	
Jumlah		23	
Skor rata-rata keseluruhan		3,28	
Rata-rata hasil		82	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,28

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,28}{4} \times 100$$

$$: 82$$

Tabel 20: Hasil uji coba lapangan terbatas pada aspek pembelajaran

No.	Indikator	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Kemandirian belajar dengan video interaktif	3,5	
2.	Keinginan untuk terus belajar dengan video interaktif	3,3	
3.	Materi yang dikuasai melalui video interaktif	3,1	
Jumlah		9,8	
Skor rata-rata keseluruhan		3,27	
Rata-rata hasil		81,75	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,27

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,27}{4} \times 100$$

$$: 81,75$$

Untuk mendapatkan komentar dan saran umum dari siswa uji coba mengenai media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan dengan cara menyajikan beberapa pertanyaan didalam lembar evaluasi. Pertanyaan dibuat untuk mengetahui kualitas media mengenai kelebihan dan kekurangan media. Beberapa siswa menjawab pertanyaan dengan jawaban yang sama, oleh karena itu jawaban tersebut dirangkum dan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 21: **Komentar dan saran umum hasil uji coba lapangan terbatas**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah program media pembelajaran interaktif tari Bedana yang baru saja Anda pelajari menarik?	<ul style="list-style-type: none"> • 31 jawaban Ya • 1 jawaban Tidak
2	Jika jawaban nomor 1. YA, sebutkan bagian mana saja yang menurut Anda menarik!	<ul style="list-style-type: none"> • Materi, video, dan foto • Kostum • Unsur-unsur tari • Bagian soal di evaluasi • Galeri
3	Jika jawaban nomor 1. TIDAK, sebutkan penyebabnya!	<ul style="list-style-type: none"> • Materi terlalu banyak • Kesulitan memahami bahasa yang dipakai
4	Apakah program media pembelajaran interaktif ini dapat membantu Anda belajar? Sebutkan dalam hal apa saja program ini dapat membantu Anda belajar!	<ul style="list-style-type: none"> • Bisa • Ya, karena terdapat penjelasan yang jelas • Ya, dalam program evaluasi • Ya, dalam pengetahuan umum • Ya, karena dalam media pembelajaran interaktif ini terdapat materi tari baru • Ya, dalam program materi pembelajaran • Ya, dalam unsur-unsur tari • Ya, dalam program soal dan materi tari
5	Pada bagian mana saja Anda mengalami kesulitan dengan program media pembelajaran interaktif ini?	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak ada • Menjawab soal
6	Apa saran dan kritik Anda untuk program media pembelajaran interaktif ini?	<ul style="list-style-type: none"> • Baik • Sangat baik • Lebih dikembangkan • Buat materi selanjutnya

Dalam lembar evaluasi juga disajikan beberapa kriteria produk akhir media pembelajaran untuk menyimpulkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria tersebut adalah menarik, membosankan, tidak bisa

dipahami, terlalu mudah, terlalu sulit, sangat layak, layak, kurang layak, dan tidak layak. Dari beberapa kriteria yang disajikan tersebut, yang dipilih oleh siswa adalah kriteria menarik, layak, dan sangat layak.

Berdasarkan tabel 18 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan terbatas pada aspek kebenaran konsep dengan sepuluh indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 34 skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,4; dan skor rata-rata hasil sebesar 85. Nilai tersebut berdasarkan perhitungan skala kualitas media pada bab III termasuk kategorilayak. Berdasarkan tabel 19 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan terbatas pada aspek materi dengan tujuh indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 23; skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,28 ; dan skor rata-rata hasil sebesar 82. Nilai tersebut termasuk kategori layak. Berdasarkan tabel 20 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan terbatas pada aspek pembelajaran dengan tiga indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 9,8; rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,27; dan skor rata-rata hasil sebesar 81,75. Nilai tersebut termasuk kategori layak.

Komentar dan saran umum yang diberikan siswa mengenai program media pembelajaran ini adalah sangat baik. Pernyataan tersebut disampaikan melalui jawaban yang diberikan para siswa uji coba lapangan terbatas. Mereka menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini menarik. Kamenarikan media terdapat pada bagian materi, kejelasan video, foto, galeri foto, galeri lagu, dan evaluasi. Media pembelajaran ini juga dapat membantu

siswa untuk belajar karena memberikan penjelasan materi yang jelas dan pengetahuan umum. Bantuan belajar tersebut terdapat dalam mempraktekkan tari Bedana dan soal evaluasi. Sedangkan kesulitan yang dialami siswa melalui program media ini terdapat pada bagian menjawab soal. Hal ini terjadi karena dalam pelaksanaan uji coba waktu yang tersedia terbatas, yang membuat siswa tidak benar-benar mencermati materi yang disajikan sehingga merasa kesulitan dalam menjawab soal.

Berdasarkan analisa hasil uji coba lapangan terbatas dapat disimpulkan bahwa program media pembelajaran interaktif ini menarik dan sangat layak baik dalam aspek kebenaran konsep, materi, dan pembelajaran. Selain itu media ini juga dapat membantu siswa untuk belajar khususnya dalam mempraktekkan tari Bedana sebagai tari nusantara. Oleh karena itu tidak dilakukan revisi atau pembenahan dalam media ini.

5. Hasil Uji Coba *Peer Reviewer*.

Uji coba lapangan utama dilaksanakan pada tanggal 10-12 April 2014. Uji coba ini dilaksanakan pada teman sejawat dengan responden berjumlah 5 orang. Aspek yang dinilai adalah kebenaran konsep, materi, dan pembelajaran.

Berikut ini adalah data yang diperoleh dari uji coba *Peer Reviewer*.

Tabel 22: Hasil uji coba *Peer Reviewer* pada aspek kebenaran konsep

No.	Indikator	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Ketepatan gambar dengan materi	3,33	
2.	Kemenarikan animasi yang digunakan	3.67	
3.	Kejelasan video dalam materi	3,33	

4.	Ketepatan pemilihan layout	3,17	
5.	Daya dukung musik	3,33	
6.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	3,17	
7.	Komposisi warna	3,67	
8.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	3,50	
9.	Penempatan navigasi	3,17	
10.	Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari	3,33	
Jumlah		33,67	
Skor rata-rata keseluruhan		3,37	
Rata-rata hasil		84,25	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,37

Skor maksimal : 4

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata hasil} &: \frac{3,37}{4} \times 100 \\ &: 84,25 \end{aligned}$$

Tabel 23: Hasil uji coba *Peer Reviewer* pada aspek materi

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Ketepatan pemilihan materi	3,33	
2.	Kejelasan materi	3,50	
3.	Aktualitas materi	3,17	
4.	Unsur yang terkandung dalam materi	3,17	
5.	Cakupan materi untuk mencapai tujuan	3,33	
6.	Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi	3,50	
7.	Kemenarikan penyampaian materi	3,83	
8.	Kejelasan video dalam penyampaian materi	3,50	
9.	Sistematika penyampaian materi	3,17	
10.	Tingkat pemahaman materi	3,33	
Jumlah		33,83	
Skor rata-rata		3,38	
Rata-rata hasil		84,5	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,38

Skor maksimal : 4

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata hasil} &: \frac{3,38}{4} \times 100 \\ &: 84,5 \end{aligned}$$

Tabel 24: Hasil uji coba *Peer Reviewer* pada aspek pembelajaran

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	3,33	
2.	Pemberian umpan balik dan motivasi	3,17	
3.	Kesempatan belajar secara mandiri	3,50	
4.	Kualitas interaksi dengan pengguna	3,33	
5.	Kemungkinan berpengaruh kuat terhadap siswa	3,50	
6.	Kualitas soal untuk pemahaman konsep	3,33	
7.	Meningkatkan kreativitas siswa	3,50	
8.	Bantuan belajar dengan program video interaktif	3,50	
Jumlah		27,17	
Skor rata-rata		3,40	
Rata-rata hasil		85	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,40

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,40}{4} \times 100$$

$$: 85$$

Untuk mendapatkan komentar dan saran umum dari *peer reviewer* mengenai media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan dengan cara menyajikan beberapa pertanyaan didalam lembar evaluasi. Pertanyaan dibuat untuk mengetahui kualitas media mengenai kelebihan dan kekurangan media. Beberapa mahasiswa menjawab pertanyaan dengan jawaban yang bervariasi dan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 25: Komentar dan saran umum hasil uji coba *peer reviewer*

No	Nama	Saran
1	Suhari Ratmoko	Materi dalam <i>flip book</i> di bagi dan dijabarkan lagi, karena terlalu padat dan membutuhkan waktu yang lama mempelajarinya, sehingga bosan.
2	Kristiani W	Materi Video agar ditambah dengan video tari nusantara

3	Solahudin Aghfi	Sub Bab materi keragaman tari, Layout membingungkan Diksi dalam soal evaluasi lebih diperjelas
4	Iwan Mustofah	Contoh video dan gambar harus fokus pada materi

Dalam lembar evaluasi juga disajikan beberapa kriteria produk akhir media pembelajaran untuk menyimpulkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria yang banyak dipilih adalah layak dengan revisi, oleh karena itu penulis akan melakukan revisi terakhir sebelum produk dinyatakan layak.

Berdasarkan tabel 21 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan utama pada aspek kebenaran konsep dengan sepuluh indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 33,67 skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,37; dan skor rata-rata hasil sebesar 8,25. Nilai tersebut berdasarkan perhitungan skala kualitas media pada bab III termasuk kategori layak. Berdasarkan tabel 22 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan utama pada aspek materi dengan tujuh indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 33,83; skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,38; dan skor rata-rata hasil sebesar 84,5. Nilai tersebut termasuk kategori layak. Berdasarkan tabel 23 dapat diketahui bahwa uji coba lapangan utama pada aspek pembelajaran dengan tiga indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 27,17; rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,40; dan skor rata-rata hasil sebesar 85. Nilai tersebut termasuk kategori layak.

Dari ujicoba terakhir, yang diberikan kepada siswa dan *peer reviewer* kesimpulan permasalahan-permasalahan yang didapat kemudian dianalisa sebagai

berikut. Permasalahan pertama dimaksudkan pada kemenarikan *backsound* yang digunakan untuk penyajian materi. Namun berdasarkan hasil evaluasi ahli media pada tahap sebelumnya menyatakan bahwa pemakaian musik gamelan seharusnya dapat menambah konsentrasi siswa dalam belajar, sehingga masalah musik yang dianggap tidak menarik pada media pembelajaran ini sudah masuk dalam kategori layak. Penggunaan musik *backsound* yang terlalu ramai akan mengganggu konsentrasi belajar. Oleh karena itu musik yang digunakan dalam media pembelajaran ini berupa musik sederhana dan mengalun. Musik yang dipakai pun adalah musik gamelan sekaligus sebagai sarana melatih kepekaan siswa akan irama musik gamelan sebagai terapi. Berdasarkan analisis di atas pada permasalahan pertama tidak dilakukan revisi. Permasalahan yang kedua terjadi karena pada saat pelaksanaan uji coba dilakukan dengan cara menggunakan satu unit laptop untuk tigapuluh dua orang siswa. Hal ini dilakukan karena keterbatasan waktu dan jumlah unit laptop yang digunakan. Keadaan ini membuat siswa mengoperasikan laptop secara bergantian. Oleh karena itu permasalahan ini terjadi bukan pada media pembelajaran melainkan pada metode pemakaian media sehingga tidak dilakukan revisi. Permasalahan yang ketiga yaitu perluasan materi tidak dilakukan revisi karena materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini mencakup seluruh materi tari yang sesuai dengan kurikulum tari untuk siswa SMA/MA. Selain itu berdasarkan hasil evaluasi ahli materi pada tahap sebelumnya, dinyatakan bahwa materi yang disajikan sangat layak dan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Berdasarkan analisa hasil uji coba lapangan utama dapat disimpulkan bahwa program media pembelajaran interaktif ini menarik dan sangat layak baik dalam aspek kebenaran konsep, materi, dan pembelajaran. Selain itu media ini juga dapat membantu siswa untuk belajar khususnya memperdalam keilmuan bidang tari , menumbuhkan semangat belajar, dan keinginan untuk terus belajar menggunakan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu tidak dilakukan revisi atau pembenahan dalam media pembelajaran ini.

E. Kajian Produk Akhir

Hasil penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran interaktif tari untuk pembelajaran tari di SMA. Media pembelajaran interaktif tari dapat digunakan secara klasikal maupun mandiri. Media pembelajaran interaktif tari memiliki tiga komponen utama yaitu materi, evaluasi, dan galeri. Pada komponen materi dilengkapi dengan teks penjelasan . didalam media pembelajaran ini juga dilakukan evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman materi siswa. Evaluasinya dilakukan dua kali, untuk setiap tengah semester. Didalam mid 1 berisi soal pilihan ganda dan menjodohkan, jumlah soal dalam tiap evaluasi ada 25 soal. Jadi, didalam media itu ada 50 soal yang mengupas materi tersebut, karena evaluasi dilakukan 2 kali.

Media pembelajaran interaktif melalui *flip book* ini memiliki enam komponen pendukung yaitu intro, petunjuk, pendahuluan, daftar pustaka, profil, dan musik. Komponen intro merupakan halaman pembuka pada media pembelajaran dan menunjukkan judul media; komponen petunjuk berisi tentang

petunjuk penggunaan media pembelajaran; komponen pendahuluan menjelaskan tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian belajar; komponen daftar pustaka berisi tentang buku yang digunakan sebagai referensi penyusunan materi; komponen profil berisi tentang profil pengembang; pembimbing dan ahli media dan komponen musik merupakan pilihan untuk mengatur musik dalam penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi ahli materi, diperoleh hasil penilaian pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 100 dan termasuk kategori layak. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 87,5 dan termasuk kategori layak. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90 dan termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil evaluasi ahli media tahap kedua diperoleh hasil penilaian pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90 dan termasuk kategori layak. Aspek pemrograman memiliki skor rata-rata hasil sebesar 100 dan termasuk kategori layak. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 80 dan termasuk kategori layak.

Berdasarkan hasil uji coba siswa diperoleh hasil penilaian pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 85 dan termasuk kategori layak. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 82 dan termasuk kategori layak. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 81,75 dan termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil uji coba *peer reviewer* diperoleh hasil penilaian pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 84,25 dan termasuk kategori layak. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil

sebesar 84,5 dan termasuk kategori layak. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 85 dan termasuk kategori layak.

Kelebihan yang terdapat pada media pembelajaran ini adalah:

1. Media pembelajaran ini bersifat interaktif, sehingga arah pembelajaran dapat ditentukan sendiri oleh pengguna dan membuat pengguna lebih aktif.
2. *File* yang tersimpan pada media ini telah di *publish* dalam bentuk *file .exe* sehingga tidak perlu menginstal program aplikasi apapun untuk menggunakan media pembelajaran ini.
3. Menu utama pada media pembelajaran ini selalu dimunculkan, sehingga pengguna bebas memilih menu tanpa harus kembali ke halaman sebelumnya untuk menuju menu utama.
4. Media pembelajaran ini dilengkapi gambar penjelasan pada materi, halaman apresiasi pada galeri, dan materi diambil lebih mendalam dari materi SMA/MA agar siswa dapat menarik perhatian siswa pada mata pelajaran seni tari.
5. Sistematika yang dipakai dalam perancangan media ini dibuat bervariasi dan tidak monotone di tiap halaman sehingga tidak menjenuhkan pengguna.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian media pembelajaran interaktif berbasis komputer ini sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis komputermelalui *flip book* sebagai media pembelajaran mandiri pada mata pelajaran seni tari untuk siswa SMA/MA dalam bentuk keping DVD. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan teks penjelasan materi, penjelasan dalam gambar, apresiasi gambar ,video, dan evaluasi materi. Media pembelajaran ini dapat digunakan pada PC atau laptop dengan spesifikasi minimal pentium 4, ram 512 mhz, dan *system operation windows* yang dilengkapi dengan fasilitas DVD Room. Untuk menggunakan media pembelajaran ini dapat dilakukan tanpa meng-*install* program terlebih dahulu karena *file* utama disajikan dalam bentuk ekstensi (.exe).
2. Pengembangan media ini dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah studi pendahuluan, kegiatan yang dilakukan adalah analisis kebutuhan dan studi literal;tahap kedua adalah pengembangan produk media pembelajaran, kegiatan yang dilakukan adalah membuat desain materi pembelajaran, membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, pengumpulan bahan pendukung, memproduksi media pembelajaran, dan pengemasan produk; dan tahap yang terakhir adalah melakukan uji coba produk.

Berdasarkan hasil evaluasi ahli materi, diperoleh hasil penilaian pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 100 dan termasuk kategori layak. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 87,5 dan termasuk kategori layak. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90 dan termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil evaluasi ahli media tahap kedua diperoleh hasil penilaian pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90 dan termasuk kategori layak. Aspek pemrograman memiliki skor rata-rata hasil sebesar 100 dan termasuk kategori layak. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 80 dan termasuk kategori layak.

3. Berdasarkan hasil uji coba siswa diperoleh hasil penilaian pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 85 dan termasuk kategori layak. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 82 dan termasuk kategori layak. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 81,75 dan termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil uji coba *peer reviewer* diperoleh hasil penilaian pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 84,25 dan termasuk kategori layak. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 84,5 dan termasuk kategori layak. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 85 dan termasuk kategori layak. Berdasarkan analisis hasil evaluasi ahli materi dan ahli media, serta uji coba siswa dan *peer reviewer* dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran tari di SMA/MA.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis komputermelalui *flip book* sebagai media pembelajaran mandiri pada mata pelajaran seni tari untuk siswa SMA/MA, disarankan kepada:

1. Guru Mata Pelajaran Seni Budaya Seni Tari tingkat SMA
 - a. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran tari.
 - b. Dapat dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran dengan materi tari yang berbeda.
2. Kepala Sekolah
 - a. Media pembelajaran ini dapat diperluas kepada sekolah lain yang menjadikan seni tari sebagai mata pelajaran seni budaya dengan seijin pengembang.
 - b. Dapat dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran yang lain dengan pokok bahasan yang berbeda.
3. Mahasiswa Pendidikan Seni Tari
 - a. Selain mempelajari ilmu pendidikan seni tari dan berbagai jenis tari, ada baiknya juga mempelajari tentang ilmu pemrograman komputer karena akan sangat bermanfaat bagi dunia pendidikan untuk menghasilkan media-media pembelajaran seni tari yang lebih baik.

C. Keterbatasan Pengembangan

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penelitian ini masih terdapat keterbatasan, antara lain:

1. *File* yang terdapat dalam media pembelajaran ini memiliki jumlah yang besar dan harus disimpan dalam bentuk DVD. Sehingga untuk menggunakan media ini, harus melalui komputer atau laptop yang dilengkapi dengan fasilitas DVD Room.
2. Program atau *software* yang dipakai masih dalam tahap pengembangan dan untuk aplikasi yang terdapat di dalamnya belum begitu lengkap sehingga untuk memaksimalkan produk, harus menggabungkan beberapa *software* yaitu *auto play* untuk mengemas produk secara keseluruhan, *flash baner maker* untuk memperindah tampilan, *corel draw*, *photoshop*, *paint*, untuk edit gambar, *adobe audition* untuk *editing* musik, *movie maker* untuk edit video, *format factory*, *total video converter* untuk memformat *file* dengan ekstensi tertentu agar support untuk masuk ke dalam program, *pdf to word* untuk edit *file word* menjadi *pdf* agar support ke dalam *flip book*, *quis maker* untuk membuat soal, sehingga dalam pembuatannya menjadi lebih rumit.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanti. 2007. Pengembangan Media Komik Materi Termokimia Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sebagai Media Pembelajaran Mandiri Siswa SMA/ MAN Kelas XI Semester Gasal. *Skripsi* S1. FMIPA UNY
- Asmoro, Novian Tri. 2012. Pengembangan Media Video Interaktif Tari Bedana Untuk Pembelajaran Tari Nusantara Di SMP. *Skripsi* S1. FBS UNY
- Asrori, Mohammad . 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima
- Azhar, Arsyad 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Djarmiko, Tedjo. Dkk. 2006. *Materi dan Pembelajaran Kertakes*. Jakarta: Universitas Terbuka Departemen Pendidikan Nasional
- Gredler, Margaret E. Bell. 1994. *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sadiman, Arief . dkk. 2009. *Media Pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Saifuddin, Azwar 2007. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Setiawati, Rahmida 2008 *Seni Tari*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press
- Suryabrata, Sumadi . 1989. *Proses Belajar Mengajar Di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta : Andi Offset
- Sutarno, Heri . Penggunaan Media Flash Flipbook Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Studi Eksperimen*. FPMIPA UPI

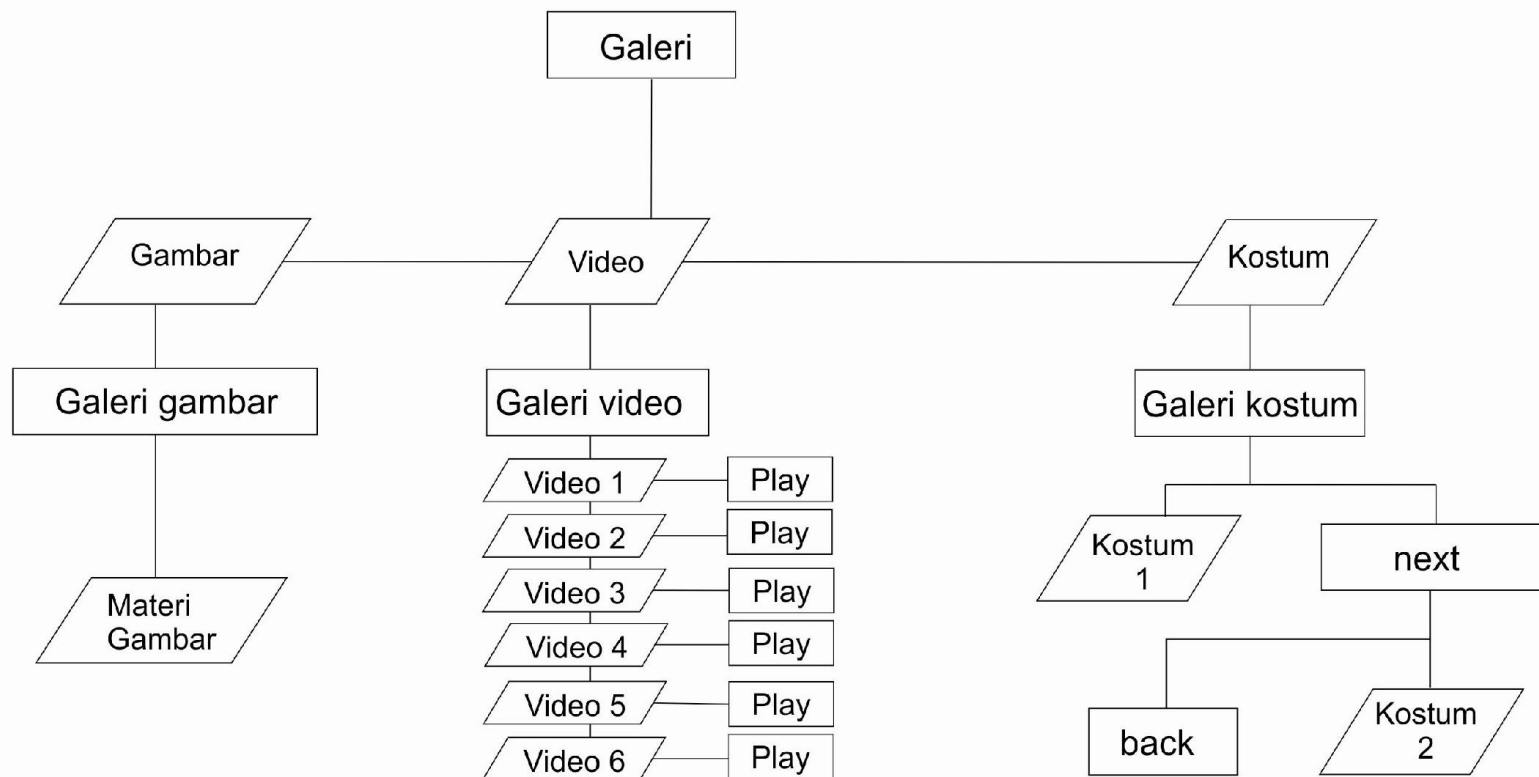
Ruseffendi. 1992 *Statistika dasar Untuk Penelitian Pendidikan*. Depdikbud, Bandung

Wikipedia 2010 Buku Digital Online. Tersedia di :
http://id.wikipedia.org/wiki/buku_elektronik.diakses tanggal 13 Juni 2013

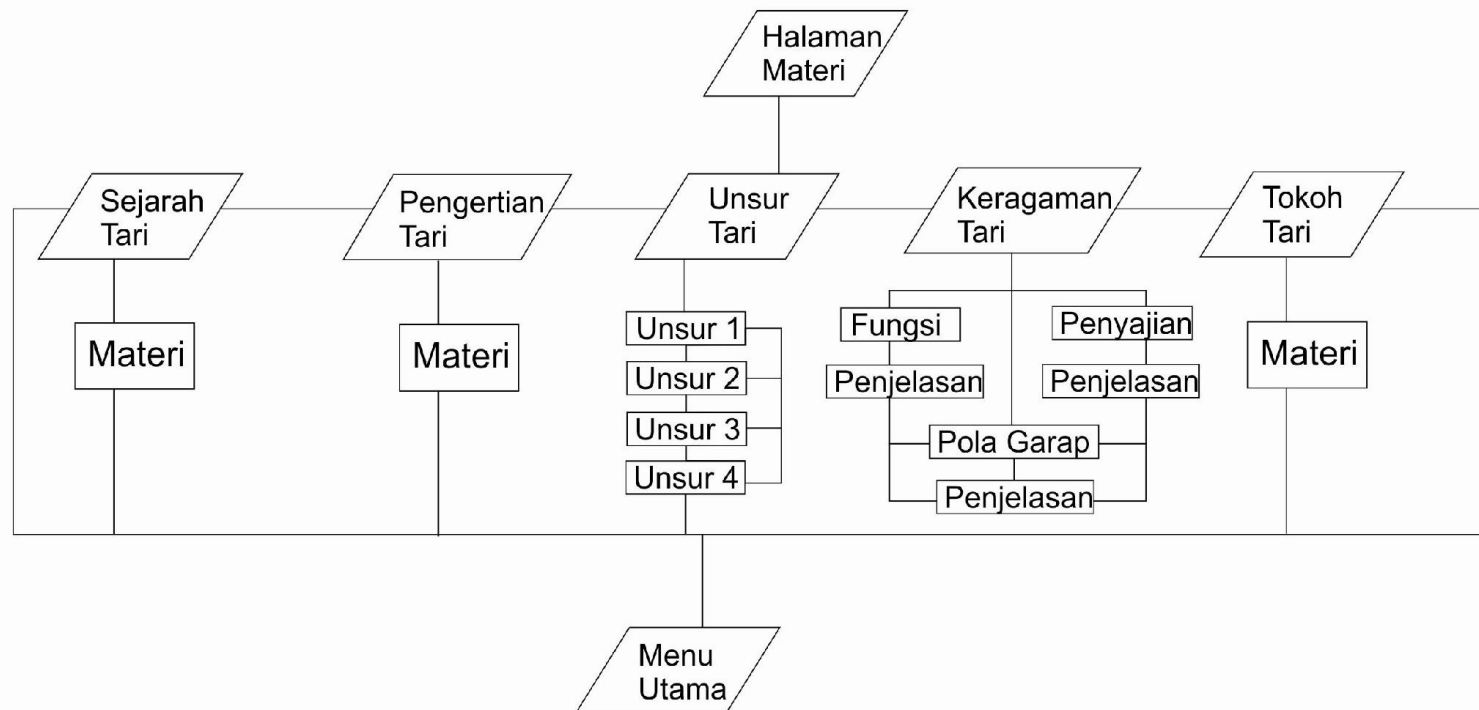
<http://www.pusdiknas.or.id/data/kurikulum/smk.doc>. Diunduh pada tanggal 26 September 2013

Google search “ media pembelajaran interaktif”. Diunduh pada tanggal 26 september 2013

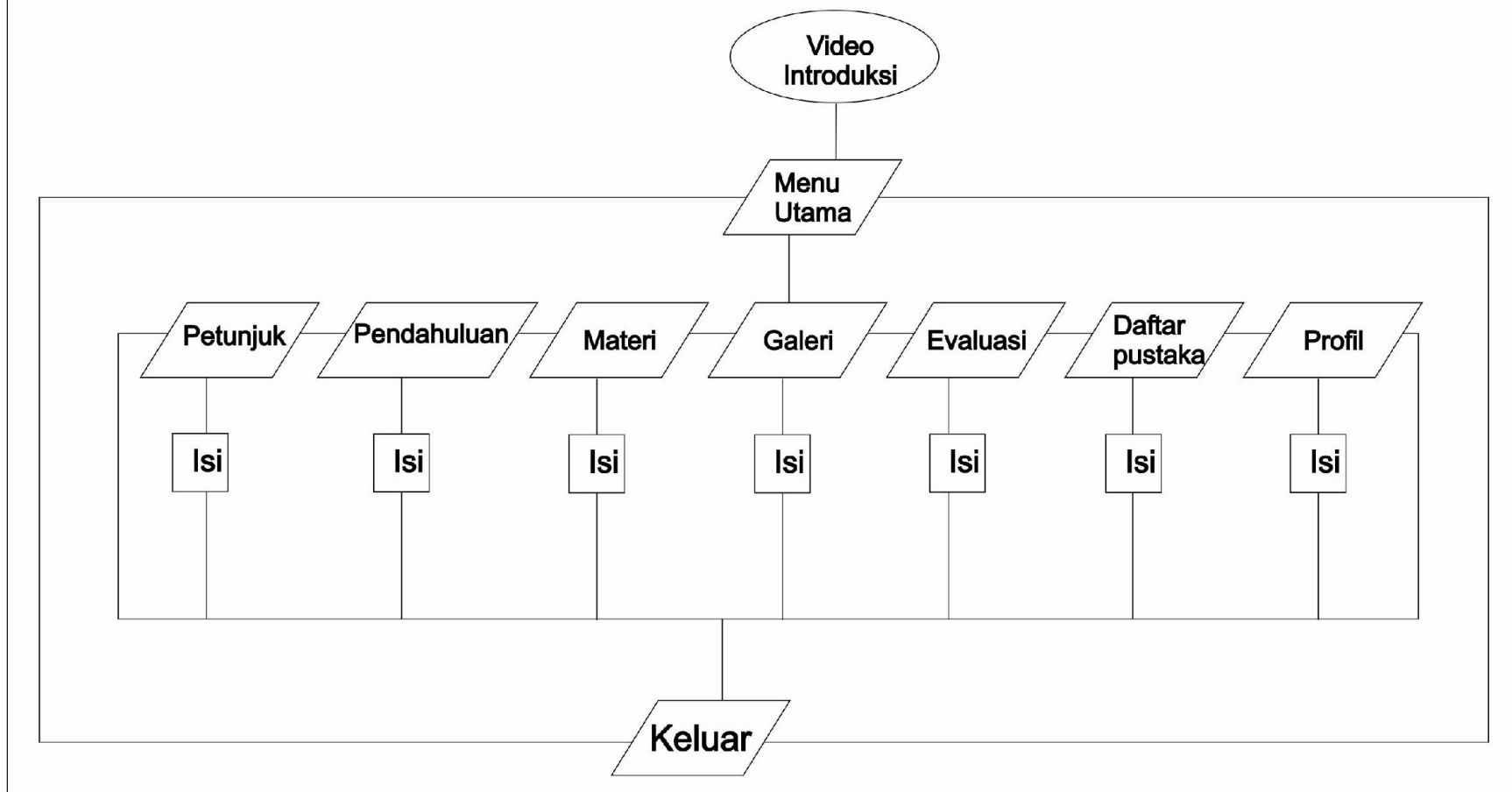
Flowchart Halaman Galeri



Flowchart Halaman Materi

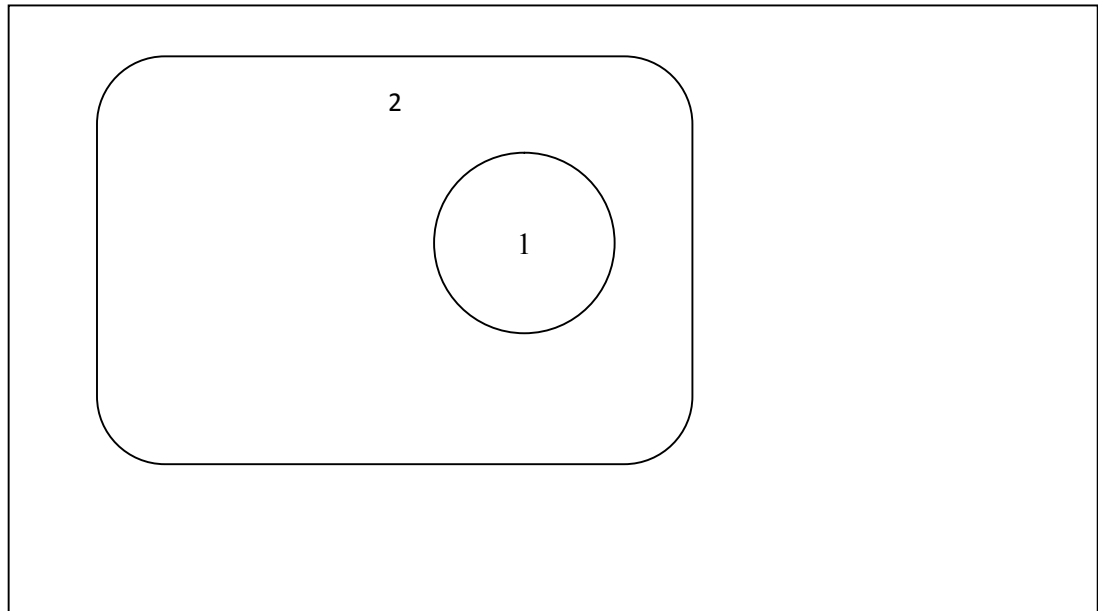


Flowchart Media Pembelajaran Interaktif Tari



Story Board Media Pembelajaran

1. Halaman intro



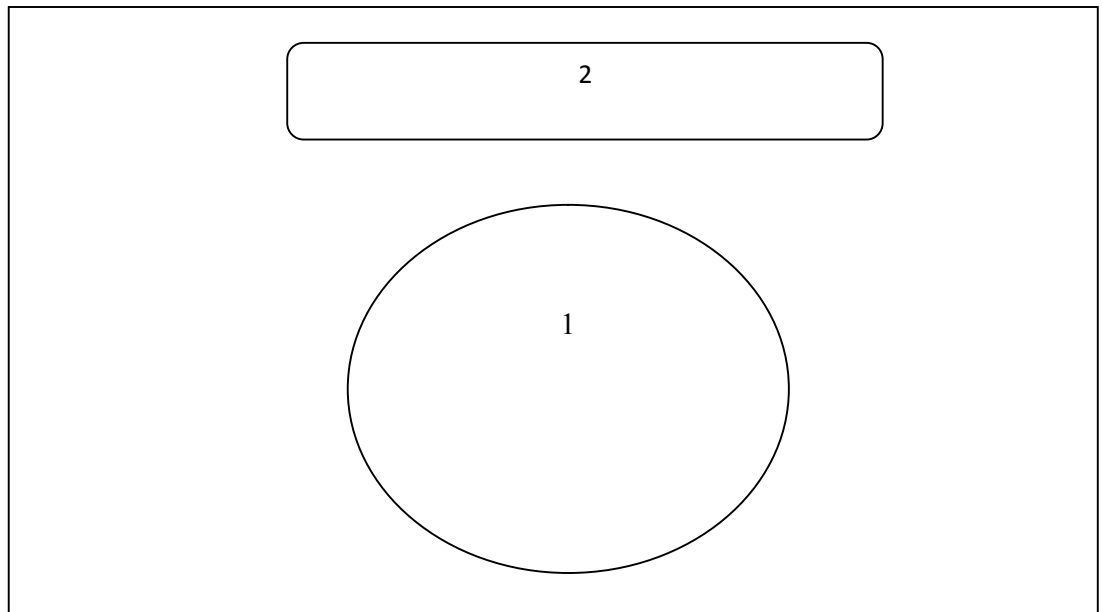
Keterangan :

1. Logo UNY
2. Judul media pembelajaran interaktif tari untuk SMA / MA

Penjelasan :

Sebagai halaman pembuka yang menampilkan logo Universitas dan judul media pembelajaran. Setelah animasi halaman intro selesai, aplikasi langsung masuk ke halaman menu utama setelah di klik sembarang tombol.

2. Halaman Menu Utama



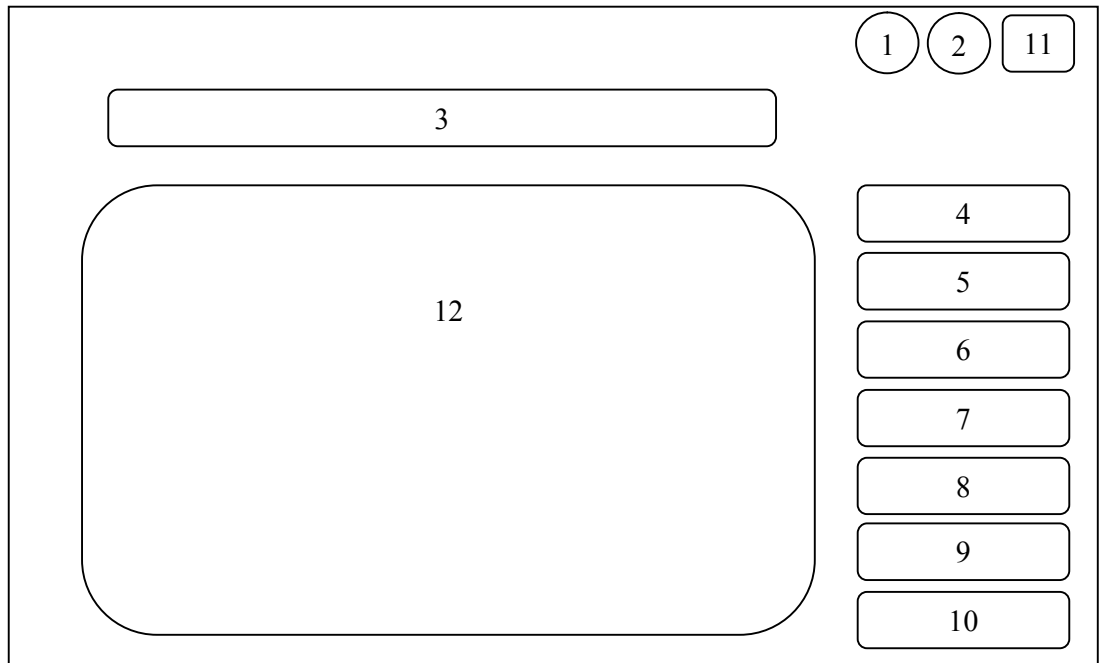
Keterangan :

1. Pilihan tombol menu utama
2. Tulisan daftar isi

Penjelasan :

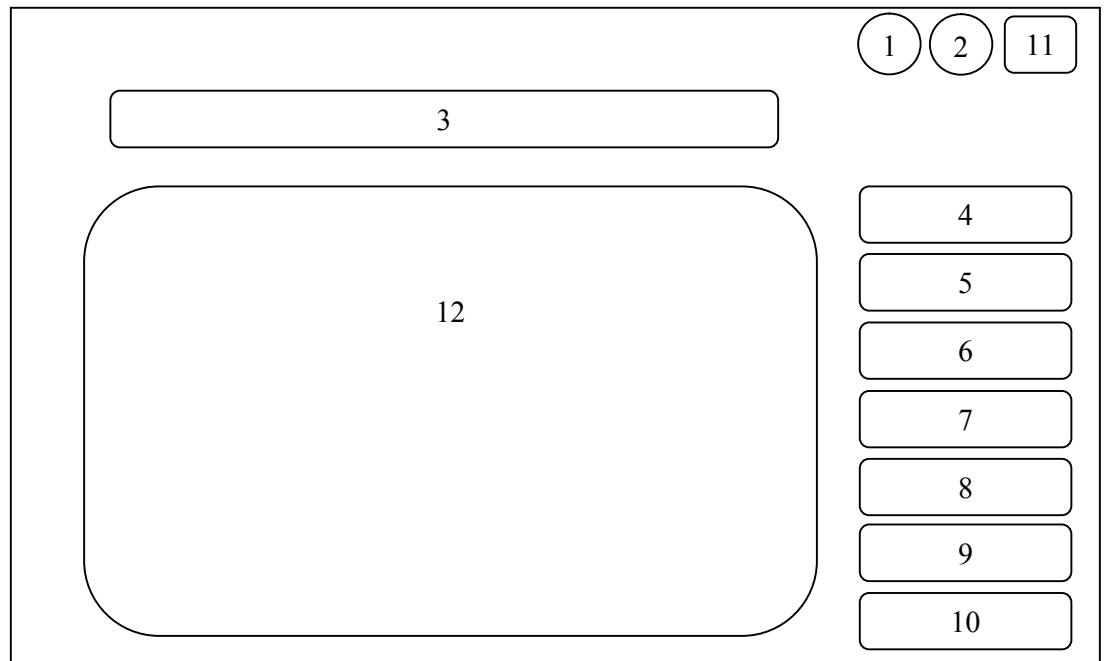
Menu utama ini dipilih sebagai halaman utama untuk sub bab menuju halaman lain, antara lain petunjuk, pendahuluan, materi, evaluasi, galeri, daftar pustaka, profil. Menu ini mencakup seluruh menu yang ada dalam media. Halaman ini juga bisa di akses melalui ikon yang ada di kanan atas.

2. Halaman petunjuk



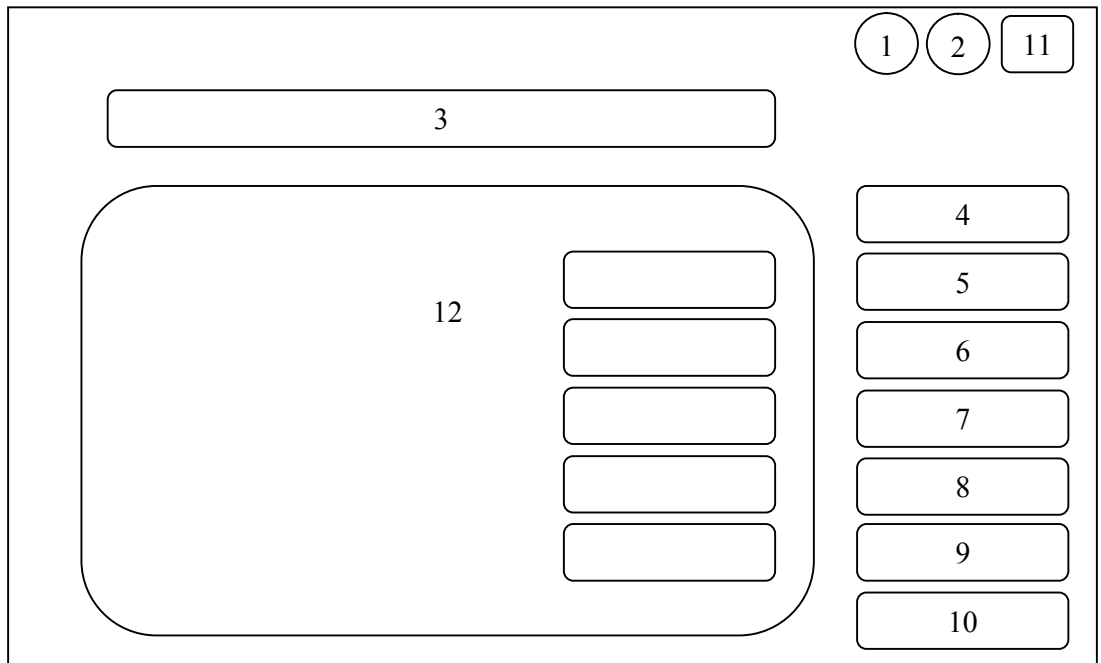
<p>Keterangan :</p> <ul style="list-style-type: none">1. Menu utama2. Pengaturan musik3. Judul materi4. Menu petunjuk5. Menu pendahuluan6. Menu materi7. Menu galeri	<ul style="list-style-type: none">8. Menu daftarpustaka9. Menu evaluasi10. Menu profil11. Keluar12. Teks isi
<p>Penjelasan :</p> <p>Pada halaman petunjuk ditampilkan tentang petunjuk penggunaan media pembelajaran. Penjelasan tersebut berada pada kolom teks isi. Selain itu menu-menu pilihan yang lain juga masih ditampilkan. Hal ini bertujuan agar pengguna bisa mengakses menu pilihan yang dikehendaki.</p>	

3. Halaman pendahuluan



<p>Keterangan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menu utama 2. Pengaturan musik 3. Judul materi 4. Menu petunjuk 5. Menu pendahuluan 6. Menu materi 7. Menu galeri 	<ol style="list-style-type: none"> 8. Menu daftarpustaka 9. Menu evaluasi 10. Menu profil 11. Keluar 12. Teks isi
<p>Penjelasan :</p> <p>Pada halaman pendahuluan ditampilkan tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan dalam media pembelajaran ini. Penyampaian standar kompetensi dan kompetensi dasar dimaksudkan agar pengguna memahami tujuan pembelajaran melalui media yang dikembangkan. Dalam hal tampilan, halaman pendahuluan sama dengan tampilan pada halaman petunjuk, daftar pustaka, dan profil yaitu penjelasan isi tiap halaman berada pada kolom teks isi dan menu-menu pilihan yang lain juga masih ditampilkan. Hal ini bertujuan agar pengguna bisa mengakses menu pilihan yang dikehendaki.</p>	

4. Halaman materi



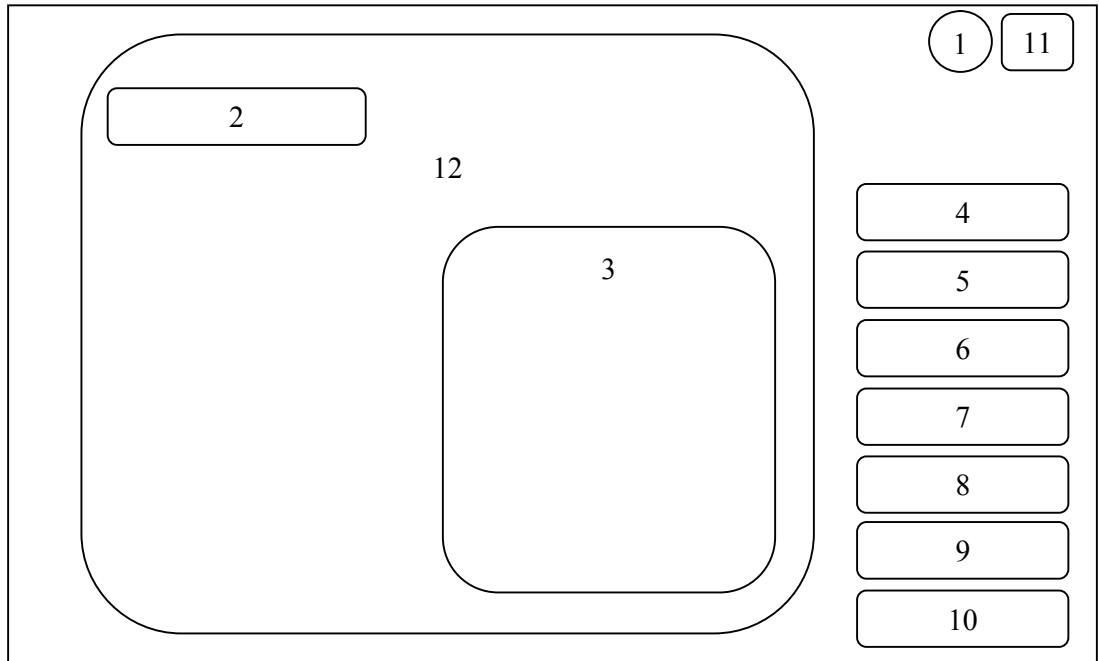
Keterangan :

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1. Menu utama | 8. Menu daftarpustaka |
| 2. Pengaturan musik | 9. Menu evaluasi |
| 3. Judul materi | 10. Menu profil |
| 4. Menu petunjuk | 11. Keluar |
| 5. Menu pendahuluan | 12. Pilihan materi |
| 6. Menu materi | |
| 7. Menu galeri | |

Penjelasan :

Pada saat pengguna mengakses menu materi, halaman yang muncul adalah pilihan sub bab materi yang akan dipelajari. untuk pemilihan materi, pengguna dapat memilih secara acak, tapi untuk mengurutkan *mind set* kita perlu mengurutkan materi. Materi tersebut antara lain, . tombol untuk menuju ke materi sejarah tari, tombol untuk menuju ke materi pengertian tari, tombol untuk menuju ke materi unsur tari, tombol untuk menuju ke materi keragaman tari, tombol untuk menuju ke materi tokoh tari..

5. Halaman materi sejarah tari



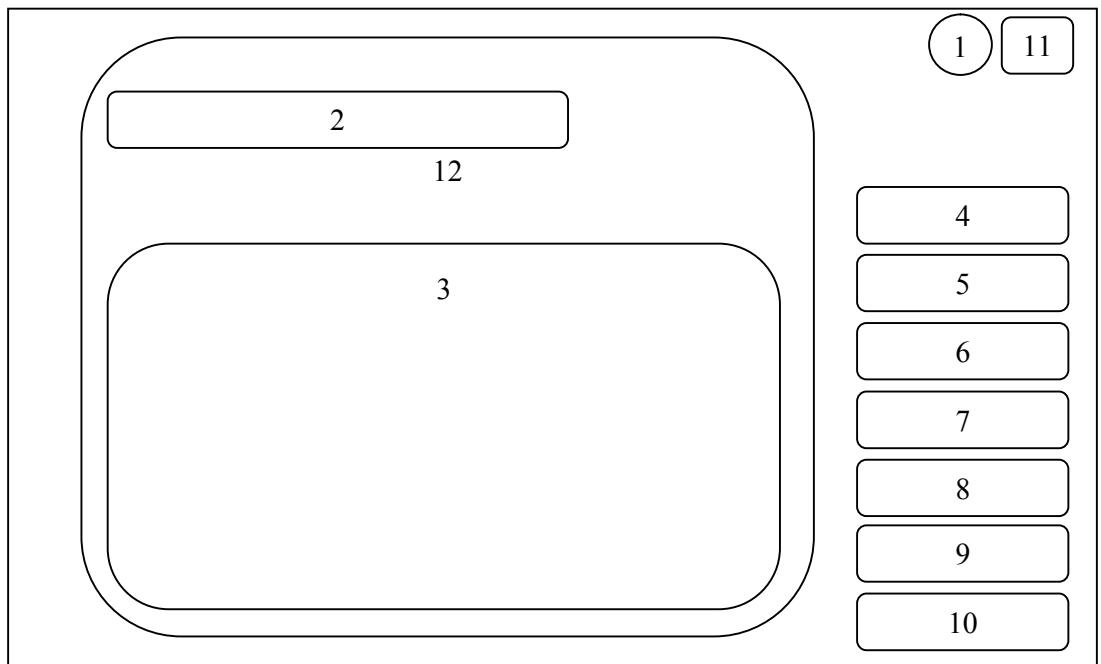
Keterangan :

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1. Pengaturan musik | 8. Menu daftarpustaka |
| 2. Judul materi | 9. Menu evaluasi |
| 3. Isi materi | 10. Menu profil |
| 4. Menu petunjuk | 11. Keluar |
| 5. Menu pendahuluan | 12. Tampilan materi |
| 6. Menu materi | |
| 7. Menu galeri | |

Penjelasan :

Pada saat pengguna mengakses menu materi sejarah tari, akan tampak seperti e-book, (buku elektronik) dengan menggunakan program *flipbook*.

6. Halaman materi pengertian tari



Keterangan :

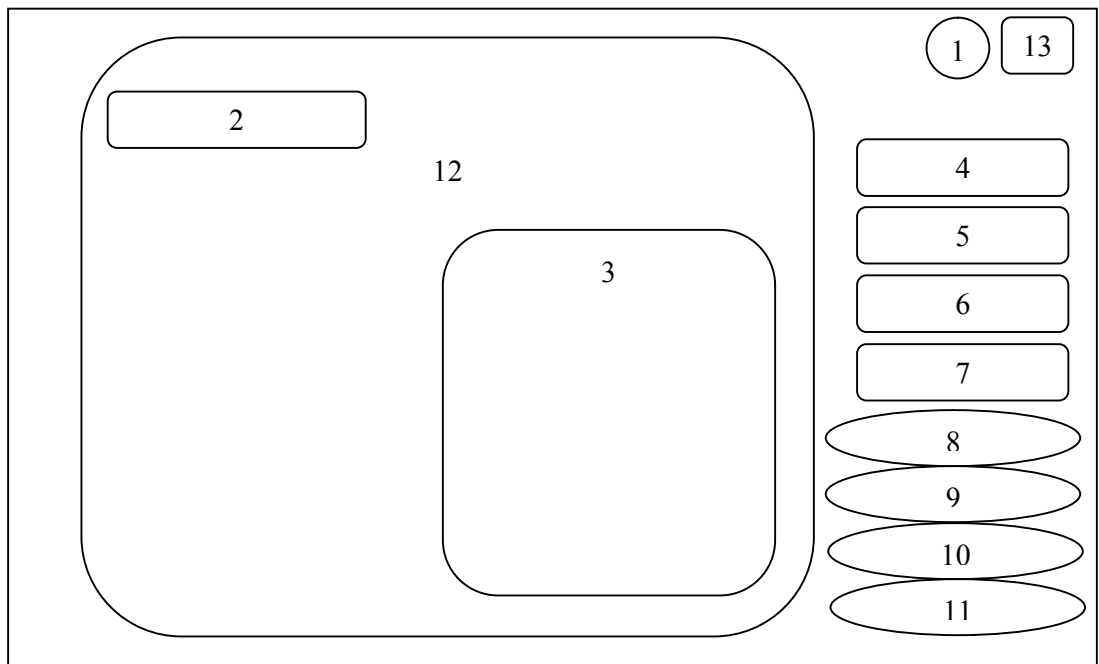
1. Pengaturan musik
2. Judul materi
3. Isi materi
4. Menu petunjuk
5. Menu pendahuluan
6. Menu materi
7. Menu galeri

8. Menu daftarpustaka
9. Menu evaluasi
10. Menu profil
11. Keluar
12. Tampilan materi

Penjelasan :

Menu materi pengertian tari

7. Halaman materi unsur tari



Keterangan :

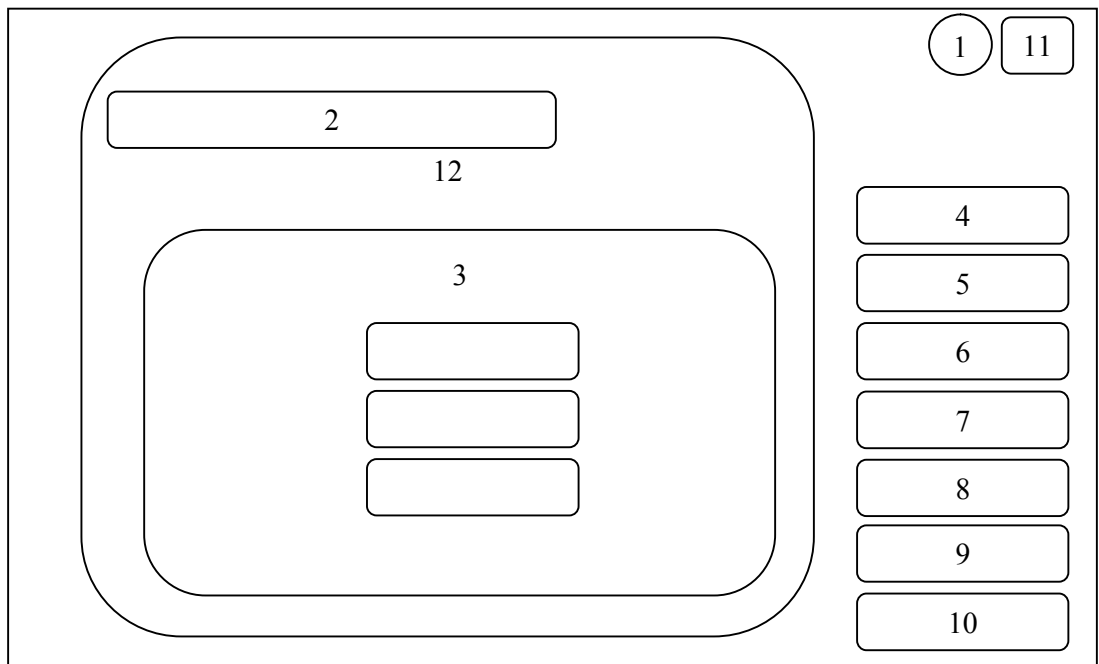
1. Pengaturan musik
2. Judul materi
3. Isi materi
4. Menu petunjuk
5. Menu pendahuluan
6. Menu materi
7. Menu galeri

8. Unsur 1
9. Unsur 2
10. Unsur 3
11. Unsur 4
12. Tampilan materi
13. Keluar

Penjelasan :

Pada saat pengguna mengakses menu materi unsur tari, akan tampak seperti e-book, (buku elektronik) dengan menggunakan program *flipbook*. Karena sub bab materi unsur tari ini yang paling banyak, maka materi ini dibagi menjadi 4 sub bab materi kecil.

8. Halaman materi keragaman tari nusantara



Keterangan :

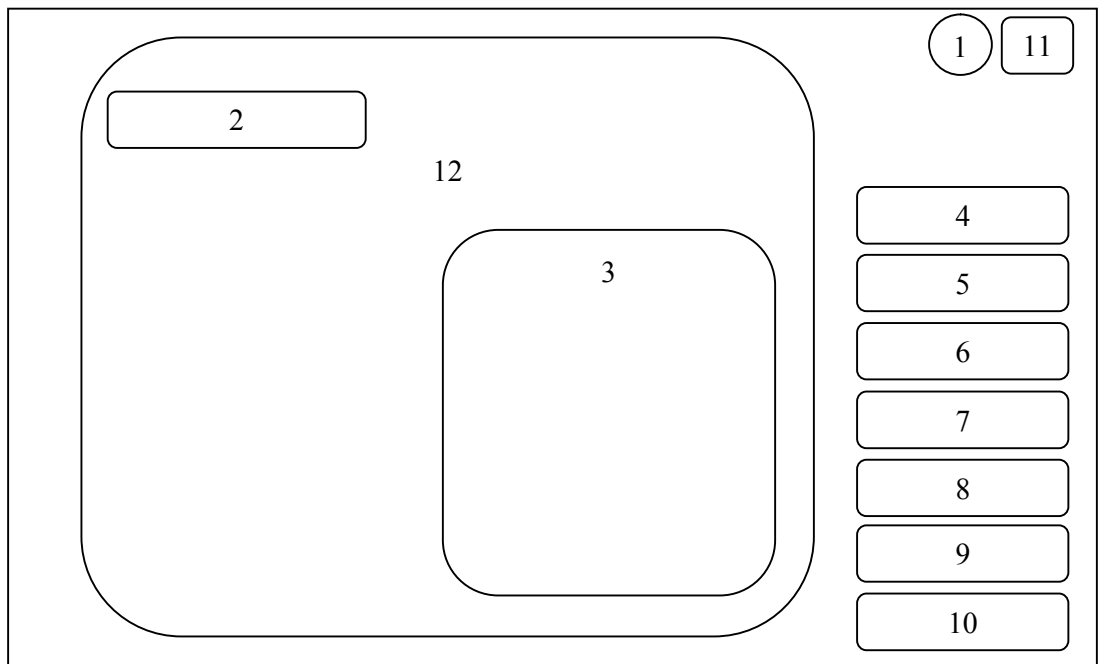
1. Pengaturan musik
2. Judul materi
3. Isi materi dan *link* penjelasannya
4. Menu petunjuk
5. Menu pendahuluan
6. Menu materi
7. Menu galeri

8. Menu daftarpustaka
9. Menu evaluasi
10. Menu profil
11. Keluar
12. Tampilan materi

Penjelasan :

materi keragaman tari nusantara, dibuat dengan tampilan sederhana tetapi lengkap dengan penjabaran materi dan penjelasannya, juga disertai gambar contoh.

9. Halaman materi tokoh tari



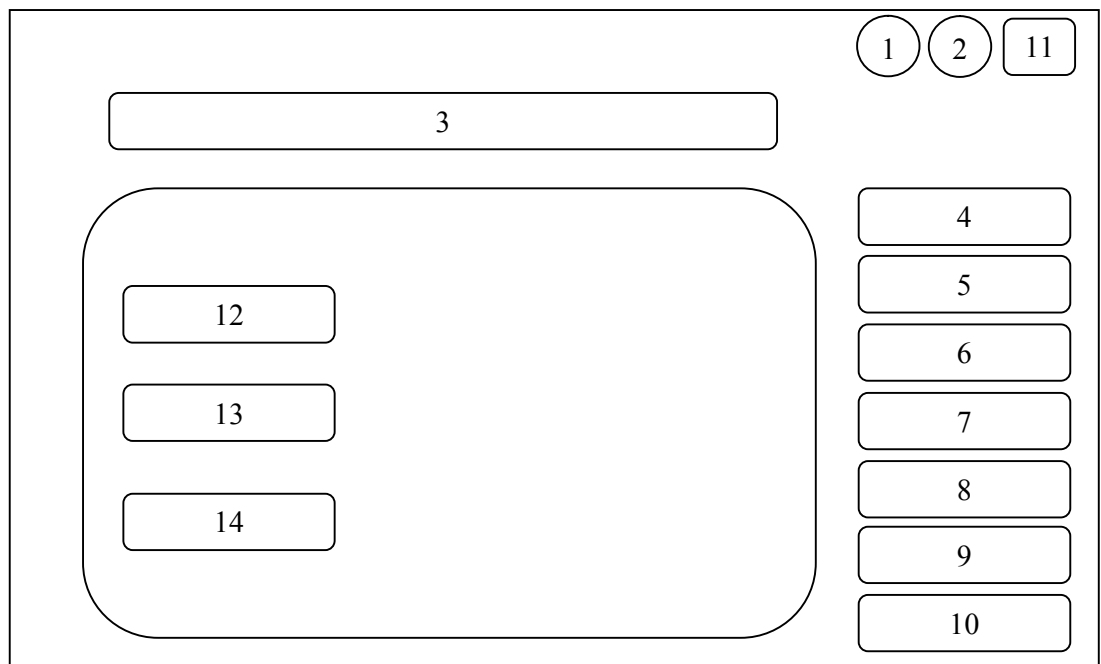
Keterangan :

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1. Pengaturan musik | 8. Menu daftarpustaka |
| 2. Judul materi | 9. Menu evaluasi |
| 3. Isi materi | 10. Menu profil |
| 4. Menu petunjuk | 11. Keluar |
| 5. Menu pendahuluan | 12. Tampilan materi |
| 6. Menu materi | |
| 7. Menu galeri | |

Penjelasan :

Pada saat pengguna mengakses menu materi tokoh tari, akan tampak seperti e-book,(buku elektronik) dengan menggunakan program *flipbook*.

10. Halaman galeri



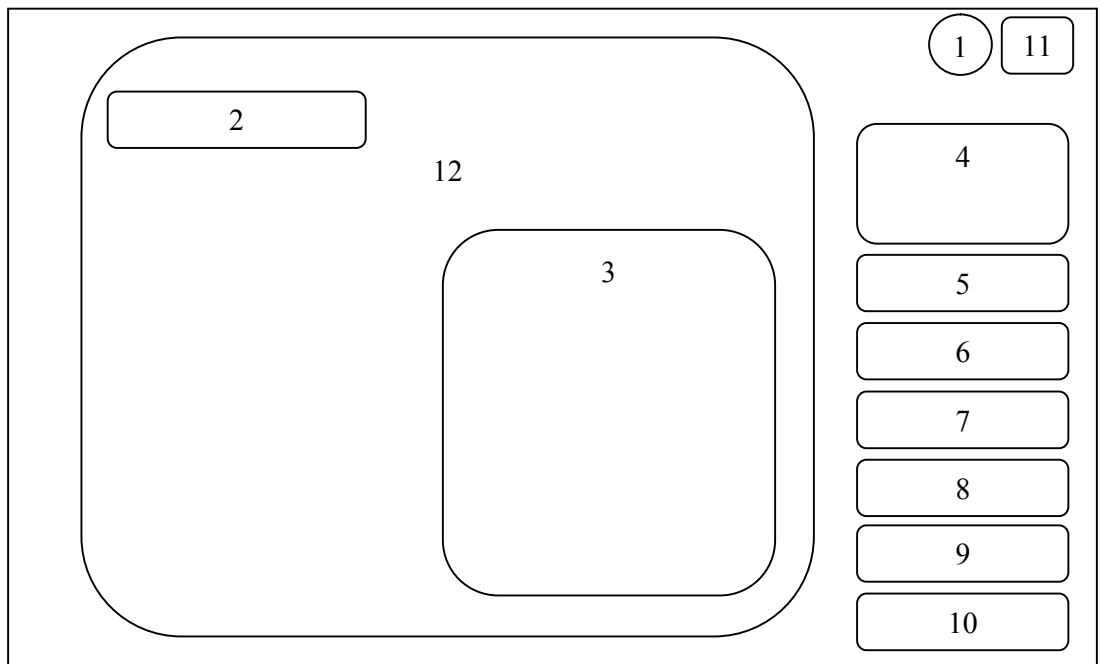
Keterangan :

- | | |
|-----------------------------|-----------------------|
| 1. Menu utama | 8. Menu daftarpustaka |
| 2. Pengaturan musik | 9. Menu evaluasi |
| 3. Judul media pembelajaran | 10. Menu profil |
| 4. Menu petunjuk | 11. Keluar |
| 5. Menu pendahuluan | 12. Menu gambar |
| 6. Menu materi | 13. Menu video |
| 7. Menu galeri | 14. Menu kostum |

Penjelasan :

Halaman ini dapat diakses setelah pengguna mengklik tombol galeri. Halaman ini memiliki komponen seperti pada halaman sebelumnya. Pada halaman ini disajikan foto, video, dan apresiasi tentang kostum. untuk masuk ke menu tersebut tinggal klik pada ikon yang bertuliskan gambar, video, kostum, di sebelah kiri.

11. Halaman galeri gambar



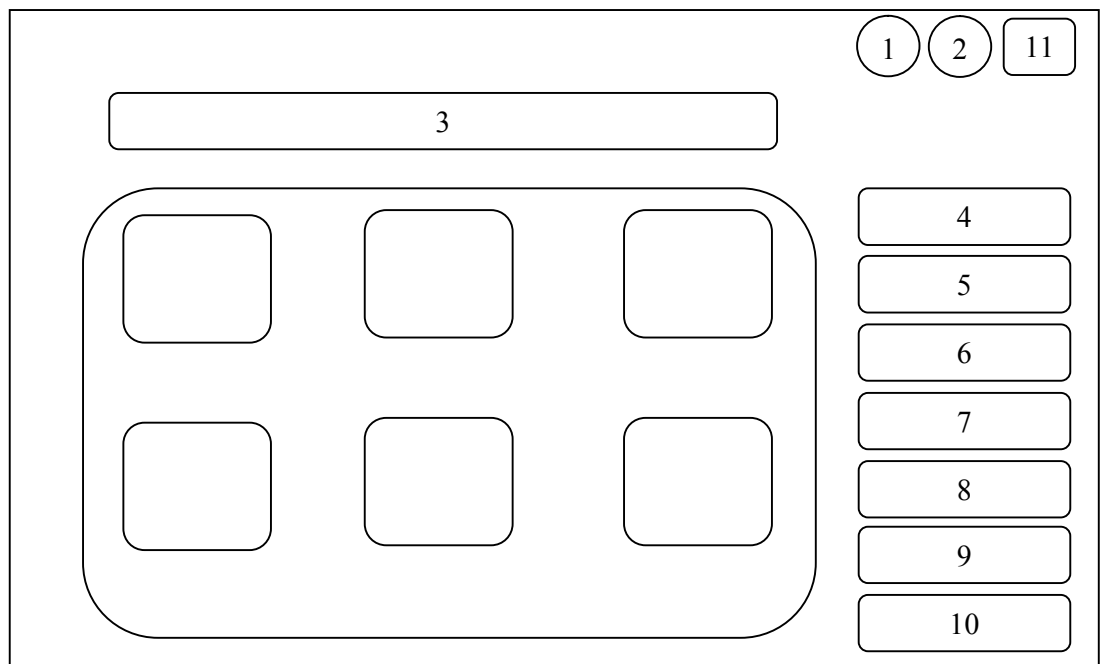
Keterangan :

- | | |
|------------------------------|-----------------------|
| 1. Pengaturan musik | 9. Menu daftarpustaka |
| 2. Judul materi | 10. Menu evaluasi |
| 3. Gambar apresiasi | 11. Keluar |
| 4. Kembali ke halaman galeri | 12. Tampilan materi |
| 5. Menu petunjuk | |
| 6. Menu pendahuluan | |
| 7. Menu materi | |
| 8. Menu galeri | |

Penjelasan :

Pada saat pengguna mengakses menu galeri gambar, akan tampak seperti e-book, (buku elektronik) dengan menggunakan program *flipbook*. Berisi foto-foto tari nusantara sebagai sarana apresiasi siswa.

12. Halaman galeri video



Keterangan :

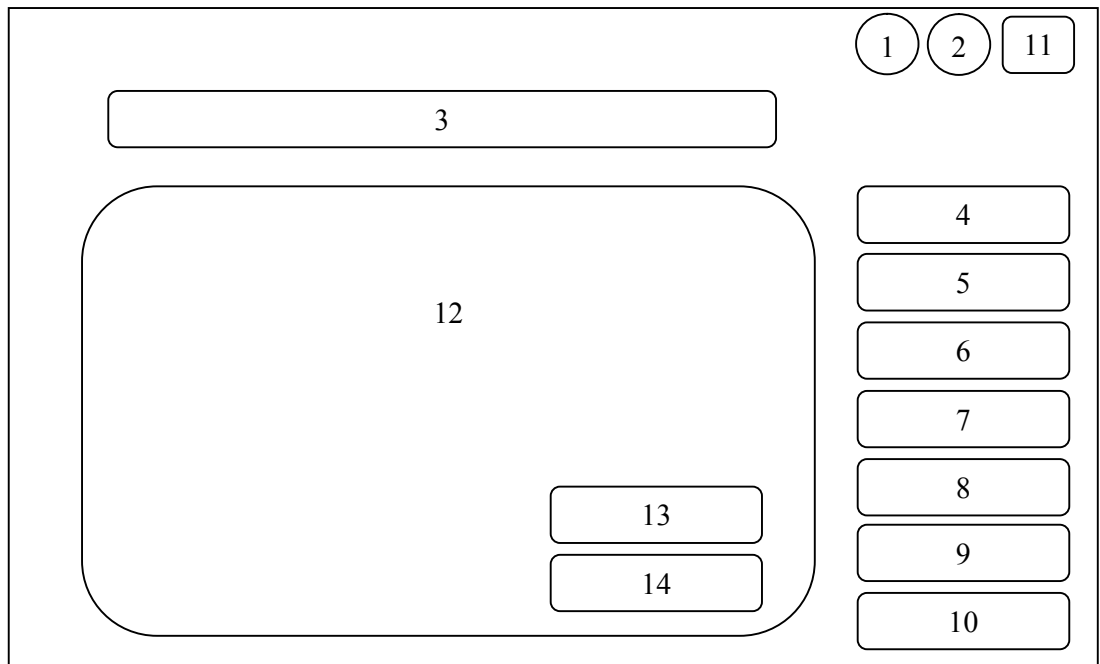
1. Menu utama
2. Pengaturan musik
3. Judul materi
4. Menu petunjuk
5. Menu pendahuluan
6. Menu materi
7. Menu galeri

8. Menu daftarpustaka
9. Menu evaluasi
10. Menu profil
11. Keluar

Penjelasan :

Halaman ini berisi tentang video-video tari nusantara sebagai sarana apresiasi untuk siswa.

13. Halaman galeri video



Keterangan :

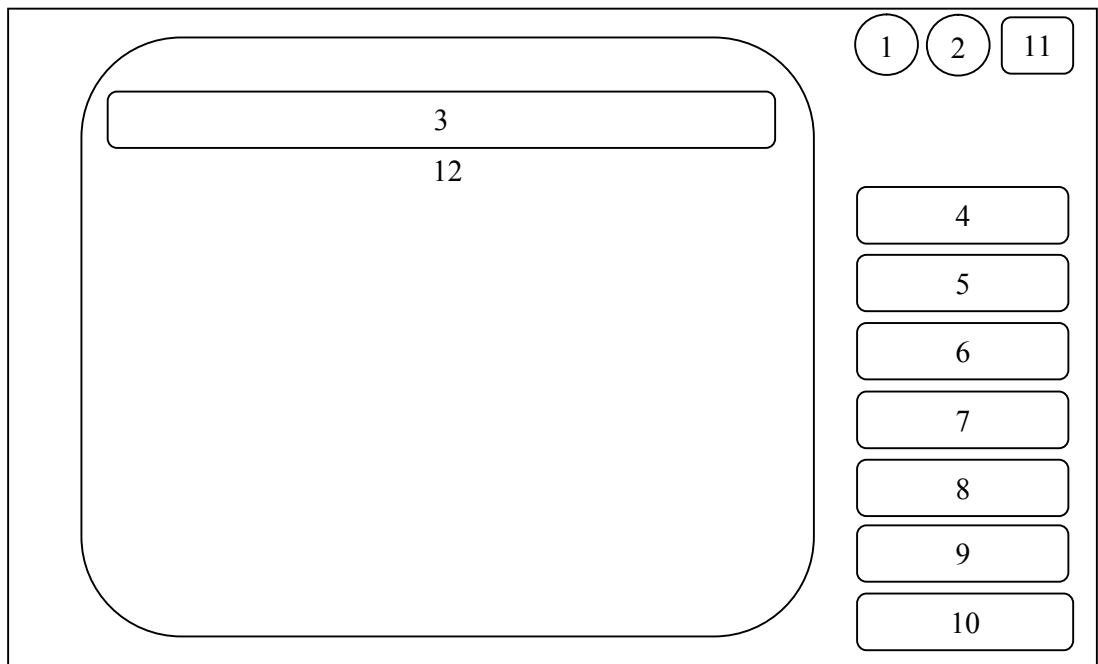
1. Menu utama
2. Pengaturan musik
3. Judul materi
4. Menu petunjuk
5. Menu pendahuluan
6. Menu materi
7. Menu galeri

8. Menu daftarpustaka
9. Menu evaluasi
10. Menu profil
11. Keluar
12. Isi materi
13. Kembali ke materi sebelumnya
14. Melanjutkan ke materi setelahnya

Penjelasan :

Halaman ini berisi tentang contoh kostum tari nusantara sebagai sarana apresiasi untuk siswa. Agar siswa dapat mengetahui nama-nama bagian kostum tari tradisional.

14. Halaman evaluasi



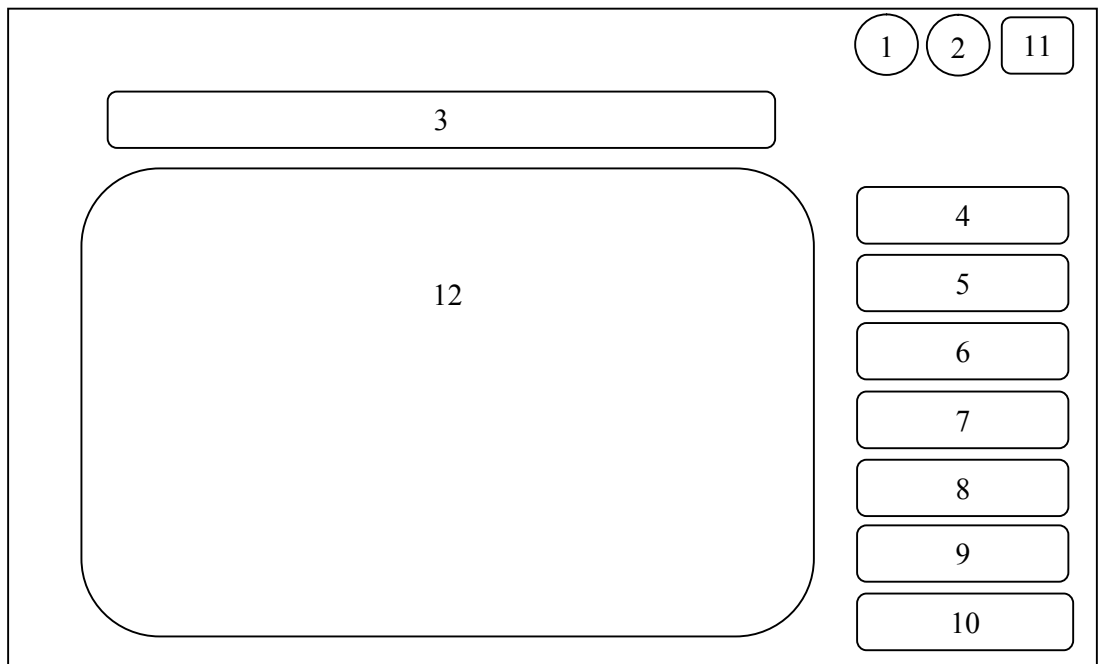
Keterangan :

- | | |
|---------------------|--------------------------|
| 1. Menu utama | 8. Menu daftarpustaka |
| 2. Pengaturan musik | 9. Menu evaluasi |
| 3. Judul materi | 10. Evaluasi selanjutnya |
| 4. Menu petunjuk | 11. Keluar |
| 5. Menu pendahuluan | 12. Soal evaluasi |
| 6. Menu materi | |
| 7. Menu galeri | |

Penjelasan :

Pada saat pengguna mengklik tombol evaluasi, tampilan yang muncul adalah evaluasi tentang materi yang telah dipelajari, soal yang dipakai berupa pilihan ganda dan menjodohkan. Tiap masuk ke halaman soal, soal akan diacak, begitu pula dengan pilihan gandanya. Soal evaluasi dibagi menjadi dua, dibagi tiap mid smester, tiap smid ada 25 soal yang harus dikerjakan. ketika siswa lupa akan materi, siswa dapat kembali ke menu materi untuk mencari jawaban dan kembali lagi ke halaman evaluasi untuk melanjutkan soal. Di akhir soal, siswa akan mengetahui berapa skor yang diperoleh, siswa juga dapat melakukan *review* atas jawabannya. Halaman ini memiliki komponen yang sama dengan halaman petunjuk, pendahuluan, materi, galeri, daftar pustaka, dan profil. Selain itu juga dilengkapi dengan teks petunjuk mengerjakan soal dan tombol mulai untuk mengakses soal.

15. Halaman daftar pustaka



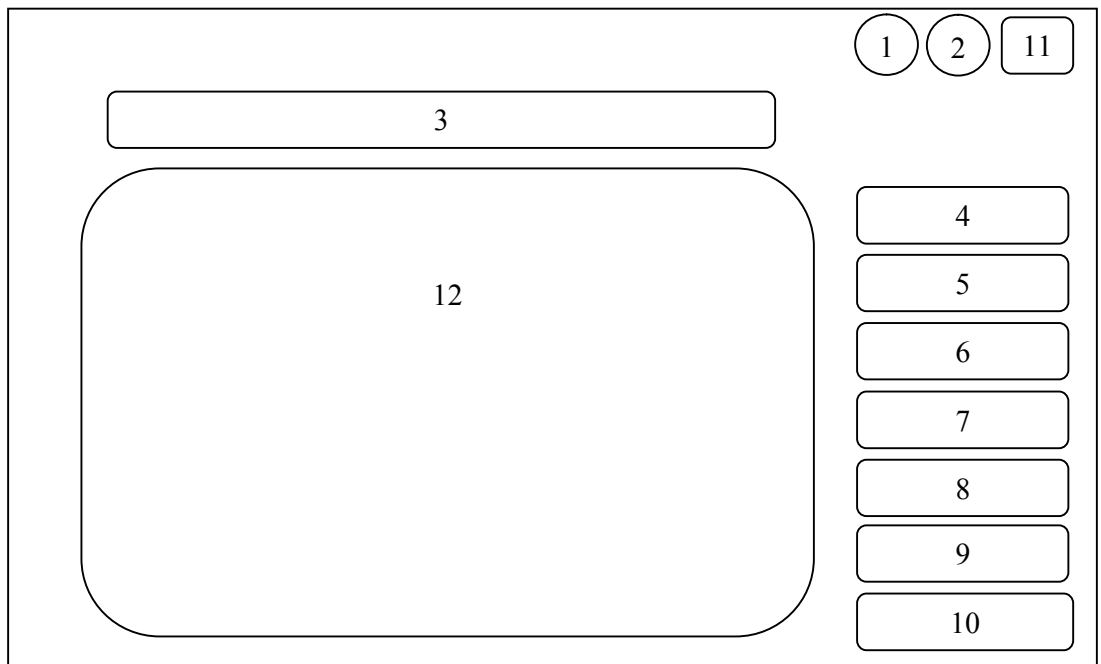
Keterangan :

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1. Menu utama | 8. Menu daftarpustaka |
| 2. Pengaturan musik | 9. Menu evaluasi |
| 3. Judul materi | 10. Menu profil |
| 4. Menu petunjuk | 11. Keluar |
| 5. Menu pendahuluan | 12. Daftar pustaka |
| 6. Menu materi | |
| 7. Menu galeri | |

Penjelasan :

Halaman ini dapat diakses setelah pengguna mengklik tombol daftar pustaka. Komponen yang dimiliki sama dengan halaman petunjuk, pendahuluan, materi, evaluasi, galeri, dan profil. Pada halaman ini disajikan referensi yang digunakan pengembang dalam membuat media pembelajaran.

16. Halaman profil



Keterangan :

- 13. Menu utama
- 14. Pengaturan musik
- 15. Judul materi
- 16. Menu petunjuk
- 17. Menu pendahuluan
- 18. Menu materi
- 19. Menu galeri

- 20. Menu daftarpustaka
- 21. Menu evaluasi
- 22. Menu profil
- 23. Keluar
- 24. Profil pengembang, pembimbing dan ahli media

Penjelasan :

Halaman ini dapat diakses setelah pengguna mengklik tombol profil. Komponen yang dimiliki sama dengan halaman petunjuk, pendahuluan, materi, evaluasi, galeri, dan daftar pustaka. Pada halaman ini disajikan profil pengembang, pembimbing dan ahli media.

1. PETUNJUK

- Awali dan akhiri kegiatan dengan berdoa.
- Tanda kursor (*) menunjukkan adanya tombol yang dapat di klik menuju tampilan sesuai nama pada tombol.
- (*) klik tanda ini untuk pengaturan *background* musik.
- (*) klik tanda ini untuk mengakhiri penggunaan media pembelajaran.
- Pada media *flipbook*, untuk melihat perhalaman klik *next* atau klik pada ujung kanan atas atau ujung kanan bawah buku
- Untuk melompat ke halaman yang diinginkan bisa dipilih pada Daftar Gambar atau Daftar Isi yang terletak di halaman pertama dan kedua di dalam buku.
- Media pembelajaran ini bersifat interaktif dalam pembahasannya sehingga diharapkan siswa lebih mudah memahami setiap pokok bahasan.
- Didalam materi pembahasan dilengkapi dengan foto dan video yang berkaitan dengan materi dasar tari untuk membantu siswa dalam mengidentifikasi dan mengapresiasi seni tari.

2. PENDAHULUAN

Standar Kompetensi :

- mengapresiasi karya seni tari

Kompetensi dasar :

- Mengidentifikasi jenis, peran dan perkembangan tari nusantara sesuai konteks budaya masyarakat
- Mendeskripsikan unsur estetis tari nusantara dari hasil pengamatan pertunjukan
- Mengidentifikasi keunikan tari nusantara sesuai konteks budaya masyarakat
- Menampilkan kreasi bentuk tari kreasi tari berdasarkan tari nusantara

Tujuan pembuatan media interaktif ini adalah memilih media pembelajaran yang cocok digunakan untuk pembelajaran seni tari dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Media interaktif ini dibuat sebagai salah satu upaya untuk mengatasi masalah yang dihadapi dalam pelaksanaannya, agar proses transfer materi dapat berjalan dengan maksimal sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. dan mengembangkan media interaktif pada mata pelajaran seni tari yang merupakan salah satu variasi media pembelajaran dimana dapat menjadi sarana siswa untuk belajar secara mandiri di luar jam pelajaran.

Media ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran seni tari di SMA / MA tentang apresiasi tari nusantara.

3. MATERI

Seni tari merupakan salah satu jenis kesenian yang sudah ada sejak jaman dahulusampai saat ini, dan harus dilestarikan keberadaannya. Oleh karena itu sebagai generasi penerus bangsa, kita harus dapat melestarikan dan mengembangkan seni tari agar tidak pernah keberadaannya dan

berkembang selaras perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS). Disamping itu seseorang yang menggeluti bidang tari tidak cukup hanya belajar keterampilan menari saja tetapi harus didukung dengan pengetahuan, apresiasi dan ilmu seni lainnya. Karena dalam seni pertunjukan sangat kompleks, tidak hanya menari saja tetapi ada bermacam-macam unsur yang mendukung seni pertunjukan yang saling berhubungan erat satu sama lain.

A. Pengertian Tari

Beberapa istilah untuk menyebut tari adalah :

- *beksa* lazim dipergunakan pada tari-tarian Jawa klasik
- *igel* banyak dipergunakan untuk menyebut tari di daerah Bali dan tradisi pada masa lampau
- *dance* lazim digunakan untuk menyebut tarian manca Negara
- *joget* dipergunakan untuk menyebut tarian yang termasuk dalam jenis tari kerakyatan

Pengertian tari menurut para ahli :

Curt Sacks (ahli sejarah tari berkebangsaan Jerman)

Tari gerak yang ritmis. Ritmis adalah gerak yang terolah tempo dan dinamikanya (cepat, lambat, kuat, halus, patah-patah dan mengalir)

Corrie Hartong (Ahli Tari berkebangsaan Belanda)

Tari adalah gerakan-gerakan yang berbentuk dan ritmis dari badan di dalam ruang.

Kaqqmaladevi Chattopadhyaya (india)

Tari adalah naluri, suatu desakan emosi dari diri kita yang mendorong kita untuk mencari ekspresi tari yaitu luaran dari tubuh yang lama-lama mengarah pada bentuk tertentu.

La Meri

Tari adalah ekspresi subyektif yang diberi bentuk obyektif

Franz Boanz

Tari adalah gerakan-gerakan ritmis setiap bagian tubuh

Soedarsono

Tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan melalui gerak-gerak yang ritmis dan indah. Gerak yang indah adalah gerak yang sudah terolah desainnya serta mengalami distorsi (perombakan atau manipulasi dari bentuk aslinya) dan stilasi (penghalusan gerak)

B. Sejarah Tari

Menurut Soedarsono (1972) periodisasi tari di Indonesia dibagi menjadi tiga yaitu zaman masyarakat primitif, zaman masyarakat Feodal dan Zaman Masyarakat Umum

1. Zaman Masyarakat Primitif (20.000 S.m – 400 M)

Tari primitif dikoreografi berorientasi pada segi artistik dan digarap lebih menekankan pada segi estetis seni. Zaman Masyarakat Primitif dibagi menjadi 3 yaitu zaman batu, zaman perunggu dan zaman besi. Perkembangan pada zaman itu relatif sama. Tarian-tarian pada masa itu mempunyai sifat magis dan sakral, bentuk tarian masih sederhana.

Ciri tari primitif :

- Gerak dan iringan sangat sederhana berupa hentakan kaki, tangan, simbol suara.
- Gerakan dilakukan dengan tujuan tertentu misal menirukan gerak binatang, alam
- Instrumen yang digunakan sederhana
- Iringan monoton
- Iringan tidak memperhatikan dinamika
- Tata rias masih sederhana, biasanya memakai bahan dari alam sekitar.

Berdasarkan peninggalan yang diketahui iringan yang dipergunakan adalah *Nekara* (genderang)

2. Zaman Masyarakat Feodal (400 M- 1945 M)

Zaman masyarakat feodal dibagi menjadi 4 yaitu zaman Indonesia Hindu, zaman Indonesia Islam, Zaman invansi bangsa Barat, Zaman Pergerakan Nasional.

a. Zaman Indonesia Hindu

Dimulainya dengan munculnya kerajaan Hindu tertua yaitu *Kutai* (KalTim) dan tarumanegara (Jawa Barat) abad 400M. dilanjutkan *Kerajaan Sriwijaya* (SumSel) abad VII, *Mataram Kuno* (Jawa Tengah) abad VIII-X, *Kerajaan Kahuripan* (Jawa Timur) abad XI-XIII, *Singasari* (Jaw Timur) abad VIII, *Majapahit* (Jawa Timur), Padjajaran (Jawa Barat) abad XIII-XV.

Bentuk Tarian Pada awal zaman Hindu ada 2 macam yaitu :

Tarian kuil yaitu tarian yang berkembang di dalam kerajaan, yang bentuknya seperti terukir pada relief candi Hindu maupun Buddha

Tarian ronggeng yaitu tarian pergaulan yang digunakan untuk menghibur tamu dalam suatu acara. Tarian ini berkembang dalam lingkup rakyat jelata

Zaman Kahuripan muncul tarian putri yang dalam kakawin Arjunawiwaha disebut sebagai tarian dari para bidadari dari kahyangan

Zaman Kediri muncul Tari topeng yang disebut Wayang wong. Awalnya mengambil cerita dari Ramayana dan Mahabharata selanjutnya menggunakan cerita Panji. Pada zaman ini sudah menggunakan iringan dengan gamelan slendro

Zaman Majapahit pengembangan dari tari topeng zaman Kediri. Hayam wuruk adalah raja yang sangat terkenal pada masa itu juga menjadi seorang penari topeng.

b. Zaman Indonesia Islam

Tari yang terkenal pada zaman ini adalah tari Bedhaya Ketawang yaitu tarian suci yang menggambarkan hubungan Sultan agung Raja Mataram dengan Ratu Kidul yang sampai sekarang menjadi pusaka dikeraton surakarta. Tarian ini ditarikan oleh sembilan orang penari

c. Zaman Invasi Bangsa Barat

Dimulai pada tahun 1748 ketika kerajaan mataram ditundukkan oleh Belanda. Pada waktu itu dipecah menjadi 4 kerajaan jawa yaitu kasunana surakarta, kadipaten mangkunegaran, kasultanan yogyakarta dan kadipaten pakualaman. Sehingga melahirkan 4 gaya tari yang berbeda tetapi masih bercirikan tari jawa.

Beberapa tarian yang muncul pada saat itu adalah Wayang wong drama tari yang menggunakan tari dan dialog, mengambil cerita dari epos mahabharata dan ramayana. Langendriyan adalah dramatari yang berdialog dengan tembang yang mengangkat cerita dari Serat Damarwulan. Langenmandrawanara adalah drama tari berdialog tembang dengan posisi perjongkok dengan menggunakan cerita dari epos Ramayana.

Disamping itu berkembang pula tari bedayan dan serimpi di lingkungan keraton.

d. Zaman pergerakan nasional

Dimulai pada tahun 1908 ditandai dengan berdirinya organisasi Budi Utomo. Pada zaman ini tarian-tarian istana diperbolehkan dipelajari diluar tembok istana. Sehingga tarian-tarian diluar istana berkembang dengan baik.

3. Zaman Masyarakat Modern (1945-sekarang)

Pada zaman ini sekat suku bangsa maupun hubungan antar negara menjadi terbuka sehingga banyak lahir tari kreasi baru yang meruakan perpaduan dari dua suku atau lebih bahkan perpaduan dengan tari dari luar negeri. Beberapa daerah mengembangkan karakteristik tarinya sehingga mempunyai ciri khas masing-masing. Pada zaman sekarang tari tidak terpisahkan dari kehidupan sosial dan keagamaan.

C. Tokoh tari di Indonesia

Gendhon Humardani

Tokoh tari Jawa gaya Surakarta, pendiri Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta yang kemudian beralih nama menjadi Sekolah Tinggi Seni Indonesia dan sekarang menjadi ISI Surakarta

Bagong Kusudihardjo

Tokoh tari Kreasi Baru. Dalam garapannya beliau menggunakan perpaduan antara karawitan Jawa dengan kendhang Sunda. Tari ciptaan beliau antara lain : tari bhayangkari, tari rara ngigel, tari yapong, tari bima, tari nelayan, tari burung dalam sangkar, dan tari kuda-kuda.

S. Ngaliman

Tokoh tari klasik dan karawitan gaya Surakarta. Tari ciptaannya antara lain : tari pamungkas, beksan sancaya kusuma-wicitra dan tari pejuang.

Maridi

Tokoh tari kreasi baru gaya Surakarta. Tari ciptaannya antara lain : tari ekoprawira, tari prawira watang, tari bandayudha.

Sasmintodipura

Tokoh tari klasik gaya Yogyakarta. Tokoh ini banyak menciptakan tari putri seperti bermacam-macam tari golek.

I Nyoman Mario

Tokoh tari dari Bali, dan tari ciptaannya banyak digunakan untuk pertunjukan wisatawan, antara lain tari kebyar duduk, oleg temulilingan dan kebyar terompong

I ketut Reneng

Lebih dikenal sebagai pakar tari pelegongan. Beliau menguasai berbagai macam tari legong

I Wayan Berata

Tokoh tari sekaligus karawitan Bali. Banyak mengubah sendratari seperti sendratari Ramayana, dan jaya Prana.

N.L.M Swasti Wijaya Bandem

Tokoh tari kreasi baru era 90-an, tari ciptaannya antara lain tari belibis, tari cendrawasih, tari sekar jagad, dan tari puspanjali.

I Wayan Dibya

Tokoh tari ini lebih dikenal dalam bidang akademisi. Tari ciptaannya adalah tari manukrawa.

Tjetje Sumantri

Tokoh pembaharu tari Sunda. Tari ciptaannya antara lain topeng minakjingga, nyamba, topeng koncaran, panji nayadirana, kandagan, baladewa, gatutkaca, sumantri, wibisana, dan merak.

Indrawati Lukman

Beliau adalah murid dari tjetje sumantri, beliau juga dikenal sebagai koreografer yang produktif sampai sekarang. Tari ciptaannya antara lain Nakula sadewa, fragmen bisma gugur, damarwulan, selendang, golek, batik, panembrama, dll

Didik Nini Thowok

Mempunyai nama asli didik Hadi Prayitno. Sering menampilkan tari putri, banyak berguru kepada beberapa seniman seperti bagung Kusudihardjo, I Gusti Gede Raka, dan I Ketut Reneng. Banyak menciptakan tari-tari garapan.

Sardono W. Kusuma

Merupakan tokoh tari gaya surakarta. Karyanya merupakan tari ekspresi modern yang menggunakan unsur tradisi dan dikemas secara menarik.

Retno maruti

Maestro tari Jawa klasik berasal dari Surakarta. Komposisi tari karya beliau diantaranya: Langendriyan Damarwulan(1969), Abimanyu Gugur (1976), Roro Mendut (1977), Keong Mas(1981) dan Dewabrata (1998)

D. Keragaman Tari Nusantara

Tari nusantara adalah tari-tarian yang lahir dan berakar budaya daerah nusantara Indonesia dan memiliki ciri etnik masing-masing.

1. Fungsi Tari

Secara umum / fungsi utama tari dibagi menjadi 3 yaitu:

a. Sarana Upacara keagamaan dan adat

Pada umumnya tari upacara bersifat sakral dan magis. Di bali disebut tari Wali. Contohnya sehabis panen besar sebagai pernyataan terimakasih kepada dewi Sri, rakyat merayakan dan membuat sesaji disertai tari-tarian, upacara seorang laki-laki yang menginjak dewasa, upacara perkawinan, upacara kematian, upacara kelahiran. Tari upacara banyak terdapat di daerah Sulawesi, Kalimantan, Irian, NTT dan NTB. Contoh : Tari Mandau, Tari Tabot, Tari Rejan, Bedaya Ketawang, Bedaya Semang, dll.

Pada tari upacara, keindahan menjadi faktor sekunder, yang utama adalah tujuannya yaitu kekuatan yang dapat mempengaruhi kehidupan manusia dan kehendak manusia itu sendiri yang direalisasikan menjadi gerakan. Kekuatan yang ditimbulkan oleh situasi ini menyebabkan penarinya mengalami *trance* (tidak sadar diri)

Ciri tari upacara :

- Gerakan tari imitatif, meniru alam sekitar
- Ungkapan gerakannya merupakan ekspresi kehendak jiwa penari
- Adanya situasi mistis, magis dan religious
- Penghayatan tari terbatas pada lingkungan adat pada tradisi yang bersangkutan

- Perbendaharaan gerak sangat terbatas dan sederhana
- Dilaksanakan secara kolektif (beramai-ramai)
- Iringannya sederhana dan monoton
- Tidak banyak memperhitungkan penunjang pentas seperti makeup, kostum, tata panggung dll
- Banyak pengulangan gerak agar mempercepat terciptanya suasana magis
- Umumnya tanpa dibatasi waktu kadang bias sampai seharian

b. Sarana Hiburan atau Pergaulan

Biasa disebut *social dance* dan menimbulkan kegembiraan. Kegembiraan muncul sebagai kodrat dan kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial untuk bergaul dan berkomunikasi antar lawan jenis, yang dipentingkan dalam tarian ini bukanlah faktor estetika tetapi segi hiburan untuk mengakrabkan pergaulan di dalam suatu pertemuan. Tarian ini berkembang pada jaman feodal di kalangan bangsawan dan masyarakat pada umumnya dilakukan oleh pasangan laki-laki dan perempuan. Contoh : Tari Serampang Dua Belas, Tari Lenso, tari rantak (Sumatra), ketuk tilu (Jawa Barat), Tayub (Jawa Tengah), gandrung (Banyuwangi), joget bumbung (Bali) dll

Ciri tari pergaulan :

- Mood yang bergembira adalah faktor utama
- Relatif mudah dipelajari
- Sikap dan gerak tari memungkinkan orang dengan spontanitas mengikuti tari
- Pelaku tari sepasang pria dengan wanita atau berkelompok

- Gampang melibatkan banyak peserta
- Pada umumnya tarian ini mudah mengikuti perkembangan jaman
- Ritmenya relatif mudah, dan merangsang pendengar untuk menari

c. Sarana tontonan dan pertunjukan

Pola garapan tari ini betul-betul menghendaki pemikiran terhadap kaidah-kaidah pertunjukan. Fungsi tari ini sebagai tontonan, sehingga penonton merupakan faktor utama. Biasanya dilakukan di panggung, gedung pertunjukan, panggung terbuka, dll.

Kaidah-kaidah yang harus mendapatkan perhatian antara lain gerakannya, desain musiknya, desain dramatikanya, dinamikanya, tema, rias, properti, lampu, staging dan hal-hal lain yang berhubungan dengan pertunjukan. Ditinjau dari cara penggarapannya tari pertunjukan dibagi menjadi 2 yaitu :

Concert dance membutuhkan persiapan yang berat, pertanggungjawaban artistik yang tinggi unsur-unsur artistik, kreatifitas yang aktual dengan konsep dan tujuannya harus memadahi, dan penontonnya adalah orang-orang tertentu (penikmat seni) karna diharapkan ada bentuk evaluasi

Show dance dipentaskan dengan tujuan memeriahkan acara misal di acara resepsi dan acara-acara tertentu. Namun demikian tidak meninggalkan kaidah-kaidahnya, bentuk pementasannya siap pakai kadang sudah ada paket atau bentuk siap saji, atraksi yang dipilih mudah dicerna oleh penonton (orang awam) bersifat menyenangkan dan hiburan ringan, tidak menuntut kondisi dan disiplin pentas yang penting dapat merebut hati penonton.

Ciri tari pertunjukan:

- Pola garap merupakan penyajian khusus pertunjukan (*perform art*)
- Adanya faktor imajinasi dan kreatifitas
- Adanya ide yang mengarah pada pementasan profesional
- Menghendaki adanya evaluasi dari penonton melalui apresiasi yang dijalankan dengan undangan atau karcis
- Lokasi pementasan di tempat khusus atau teater

2. Tari menurut pola garapnya ada 3 yaitu

Tari tradisional adalah tari yang mengalami perjalanan sejarah yang cukup panjang dan bertumpu pada pola-pola tradisi. Tari tradisional telah mengalami proses akulturasi atau pewarisan budaya yang cukup lama bertumpu pada pola dan kebiasaan yang sudah ada sejak jaman nenek moyang yang disampaikan secara turun temurun. Dibagi menjadi 3:

Tradisional klasik/istana : tari yang bersumber dari tradisi istana atau kalangan priyayi, mempunyai patokan baku. Contoh : Tari Legong (Bali), Tari Bedaya (Surakarta, Yogyakarta), Tari Kelana (Cirebon)

Tradisional kerakyatan : tari yang bersumber dan berorientasi pada koreografi yang berkembang di masyarakat, tari ini berkembang di luar keraton. Contoh : Tari Tayuban (Jawa Tengah), Tari Lengger (Banyumas), Tari Ketuk Tilu (Jawa Barat)

Tari kreasi baru : tari yang mempunyai teknik dan tema yang baru dalam pengungkapannya tetapi tidak meninggalkan unsur tradisi. Tari Yapong,

Wira Pertiwi (Bagong K.), Tari Gitek Balen (Abdul Rochim), Tari Nandhak Ganjen (Entong Sukirman)

3. Tari menurut penyajiannya ada 3:

Tari tunggal adalah tari yang ditarikan oleh satu orang penari, laki-laki maupun perempuan.

Tari berpasangan adalah tarian yang ditarikan oleh dua orang penari dan ada interaksi dalam penyajiannya. Tari ini bisa ditarikan oleh sesama laki-laki, sesama perempuan atau laki-laki dengan perempuan.

Tari kelompok adalah suatu tarian yang dibawakan oleh 3 orang penari atau lebih secara saling mengisi.

Dramatari adalah tari kelompok yang mengangkat suatu cerita menggunakan dialog.

Sendratri adalah tari kelompok yang mengangkat suatu cerita tanpa dialog.

E. Unsur-unsur tari

1. Gerak

Gerak adalah perubahan posisi suatu benda dari satu posisi ke posisi yang lain.

Gerak berdasarkan fungsi dibagi 3

Gerak dalam tari dibagi menjadi dua yaitu gerak maknawi dan gerak murni

Gerak maknawi adalah gerakan yang mengungkapkan makna secara eksplisit (tersirat)

Gerak murni adalah gerakan yang tidak mempunyai makna khusus, sebagai penghias tarian agar tampak lebih indah.

2. Tenaga, Ruang dan Waktu

a. Tenaga

Tenaga disini adalah energi yang berasal dari dalam tubuh dan berfungsi untuk menggerakkan anggota tubuh. dalam menari diperlukan manajemen tenaga untuk membuat gerakan halus-keras, lemah kuat untuk membuat dinamika gerak

b. ruang

ruang dibagi menjadi dua yaitu :

ruang yang berarti lebar / sempit ruangan (*space*) yang digunakan untuk bergerak dan ruang yang berarti besar / kecilnya area disekitar tubuh yang terbentuk dari volume gerak dan menimbulkan ruang maya

Ruang maya dapat dibentuk dengan cara merubah Posisi (arah hadap) level (tinggi rendahnya gerak) dan jangkauan gerak

posisi adalah awalan arah hadap dari penari yang nantinya menjadi tujuan, kemana arah penari akan bergerak. Arah ini bisa menuju ke depan, belakang, samping kanan, samping kiri, sudut kanan, sudut kiri.

Level adalah tingkat ketinggian penari saat menari. Level dibagi menjadi 3 yaitu level rendah yaitu level penari saat duduk dalam berbagai variasi, sedang atau medium yaitu level penari saat berdiri baik dalam posisi kaki lurus maupun ditekuk, dan tinggi yaitu adalah level penari saat jinjit sampai dengan melompat.

Jangkauan gerak

Ruang dalam tarian yang menentukan keluasaan dan volume gerak. Keluasaan dalam arti ruang yang akan digunakan dalam menari secara keseluruhan dan volume gerak adalah besar kecilnya ruang maya yang dibentuk dalam gerakannya.

c. Waktu

Waktu adalah lama atau hitungan yang dibutuhkan untuk perpindahan gerak. Waktu berkaitan dengan tempo gerak dan irama (ritme). Tempo adalah cepat lambatnya ketukan atau hitungan dalam melakukan sebuah gerakan. Irama / ritme berasal dari bahasa Yunani *rtmos* yang berarti mengalir/mengalir. Jadi bisa diartikan aliran gerak yang sesuai dengan ketukan atau musik tertentu, seperti aliran air ada kalanya deras, ada kalanya tenang, bahkan diam.

3. Musik atau iringan

Tiap daerah memiliki jenis seni musik yang terlihat dalam instrumen, harmoni, warna, maupun karya musik secara keseluruhan. Dan tiap daerah juga memberikan nama tersendiri untuk seni musiknya. Di Jawa Tengah, Yogyakarta, Jawa timur dan Jawa barat dikenal dengan karawitan. Seni musik ini menggunakan seperangkat instrumen perkusi yang dinamakan gamelan. Sistem nada gamelan menggunakan tangga nada pentatonis dan memiliki dua sistem laras yaitu laras slendro dan laras pelog.

Slendro mempunyai 5 nada yaitu 6 1 2 3 5 6.

Sedangkan pelog mempunyai 7 nada yaitu 1 2 3 4 5 6 7.

1. Fungsi instrumen dalam gamelan

Berdasarkan tugasnya instrumen gamelan dibagi menjadi 2 yaitu

Instrumen yang bertugas memainkan irama : kendhang, kethuk, kempyang, kempul, kenong, gong, bedhug, keprak.

Instrumen yang bertugas memainkan lagu : bonang, slenthem, demung, saron, peking, siter, gambang, rebab, gendher

2. Instrumen gamelan

a. Kendhang

Adalah instrumen yang terbuat dari kayu dan kulit binatang sebagai membrane. Bertugas sebagai pengatur irama/pemimpin irama (*pamurba irama*). Macam kendhang : kendhang batangan, kendhang ageng, kendhang ketipung.

b. Bonang

Adalah instrumen gamelan yang bertugas di bagian lagu. Cara membunyikannya adalah dengan 2 alat pukul (*bindhi*) pada bagian penconnya. Boning ada 3 yaitu bonang panembung (paling besar), bonang barung (sedang), dan bonang penerus (paling kecil)

c. Saron

Adalah instrumen pokok yang membunyikan melodi. Instrumen ini bertugas pada lagu juga. Saron terdiri dari saron demung, saron barung, saron peking, dan slenthem. Cara membunyikannya adalah dengan 1 tangan dengan pemukul yang disebut *gandhen* (berbentuk seperti palu) kecuali slenthem, alat pukulnya disebut *bendha*., berbentuk seperti palu dengan kepala berbentuk lingkaran dan dilapisi bahan lunak pada tepi lingkarannya.

d. Kethuk kempyang

Kedua instrumen ini bertugas sebagai pemangku irama (memberi ketukan yang tetap dalam lagu) cara memainkannya ditabuh dengan *bindhi* menggunakan 1 tangan. Untuk kethuk bernada 2, sedangkan kempyang bernada 6/7.

e. Kenong

Adalah instrumen gamelan yang berbentuk pencon-pencon besar , lebih besar dari bonang.nada kenong pada laras

Pelog : 3 5 6 7 1 2

Slendro : 3 5 6 1 2

Instrumen ini berfungsi sebagai pemangku irama dan pembatas kalimat lagu dalam suatu gendhing. Cara memainkan instrumen ini dengan dua tangan memakai 2 bindhi.

f. Kempul dan gong

Jenis iringan dibagi menjadi 2 yaitu musik internal dan musik eksternal. Musik internal adalah musik yang dihasilkan oleh tubuh penari contohnya nyanyian, tepukan dan hentakan kaki. Musik eksternal adalah musik yang berasal dari luar tubuh penari menggunakan alat musik.

Pengiring tari tradisional

- Fungsi musik atau iringan dalam tari adalah
- Memperkuat ekspresi gerak tari
- Memberi ilustrasi, atau suasana pada tari
- Mengatur irama dan ritme
- Meningkatkan semangat untuk menari
- Membangkitkan imaji pada penonton

4. Tata rias

Rias atau make up dalam tari adalah membentuk atau melukis muka penari agar sesuai dengan tema atau karakter tari yang di bawaikan. Menurut Harymawan (1988) tatarias adalah seni menggunakan bahan-bahan rias untuk membentuk wajah alamiah menjadi wajah artistik.

Fungsi tatarias adalah merubah wajah alami menjadi wajah peran, sarana membentuk dunia teater, membangkitkan daya ilusi para penonton, memperkuat dan menghidupkan lakon.

Jenis rias

- Rias Tokoh atau Watak adalah rias untuk membentuk muka agar sesuai dengan tokoh atau karakter yang dibawakan
- Rias jenis adalah melukis muka agar tampak seperti tokoh yang jenis kelaminnya berbeda
- Rias usia adalah melukis muka agar tampak sesuai dengan usia tokoh yang diperankan
- Rias bangsa adalah rias untuk membentuk muka sesuai dengan bangsa tertentu
- Rias temporal adalah rias suatu peran yang disesuaikan dengan konteks waktu
- Rias fantasi adalah membentuk muka secara bebas sesuai dengan karakter imajinasi pelukis

5. Tata busana

Adalah segala sesuatu yang melekat pada tubuh baik yang terlihat langsung maupun tidak langsung untuk keperluan pertunjukan

Perlengkapan tata busana

Properti

Adalah semua perlengkapan yang dipergunakan untuk suatu penampilan tata tari atau koreografi.

Macam properti ada 2

Dance property adalah semua peralatan yang dipegang, dipakai dan dimainkan oleh penari. Contoh : keris, panah, pedang, tameng, kipas, tombak, dll.

Stage property adalah semua peralatan yang dibutuhkan dalam suatu koreografi yang diletakkan diatas panggung (area pentas) contoh : trap, tangga, dll.

Accessory

Perlengkapan busana yang tidak melekat pada tubuh secara langsung tetapi ikut terlibat langsung dalam pementasan.

Pakaian dasar

Merupakan perlengkapan busana yang secara langsung terlihat oleh mata dan kegunaannya untuk memberikan bentuk dasar.

Pakaian tubuh

Merupakan perlengkapan busana yang secara langsung terlihat oleh mata, dan terletak di atas pakaian dasar.

Pakaian kaki

Perlengkapan busana pada kaki

6. Tema

Tema adalah ide atau motivator munculnya suatu garapan tari. Tema ini akan membingkai makna dalam suatu garapan tari. Tema merupakan

dasar garapan yang diolah menggunakan simbol-simbol gerak, warna, suasana musik dan bentuk musik. Melalui simbol-simbol inilah koreografer mengkomunikasikan suatu maksud kepada penonton.

Seorang koreografer yang baik senantiasa mempunyai visi tertentu dalam berkesenian. Maka melalui tari ia berbicara kepada penonton mengenai hal yang diinginkan atau dirasakannya. Harapannya akan terjadi *transfer of feeling* (penularan rasa estetis) dari apa yang dirasakan oleh koreografer kepada penontonnya.

7. Dinamika

Dinamika meliputi dinamika musik, gerak, dan suasana. Dinamika disini diartikan sebagai hal yang mengakibatkan munculnya kekuatan emosional dari gerak. Ada beberapa teknik yang dapat di gunakan untuk mewujudkan efek dinamis dalam tari, yaitu sebagai berikut :

a. Variasi level

Dengan mengkombinasikan level penari rendah, sedang, dan tinggi komposisi tari akan nampak lebih indah dan tertata

b. Variasi tempo

Agar terjadi dinamika gerak, kadang penari harus bergerak lambat, sedang, atau cepat sesuai dengan suasana yang dikehendaki

c. Variasi tekanan gerak

Cara untuk memperoleh dinamika yang lain adalah dengan memvariasi gerakan, kadang kuat, kadang lembut.

d. Pergantian cara menggerakkan badan

Cara berikutnya adalah dengan pengolahan gerak yang semula patah-patah menjadi mengalir yang diolah secara baik.

e. Gerakan mata

Ada pepatah yang mengatakan bahwa mata adalah pintu hati, segala perasaan seseorang bisa dibaca melalui matanya. Gerak mata juga bisa diolah untuk menghasilkan efek dinamis, seperti yang terjadi pada tari Bali.

f. Pose diam yang dilakukan dengan ekspresif

Pose diam saat menari berbeda dengan diam biasa. Diam dalam tarian jika dilakukan dengan ekspresi muka yang tetap terisi. Pose diam yang dilakukan di sela-sela gerakan bisa menimbulkan efek dinamis.

8. Desain dramatik

Desain dramatik adalah tanjakan emosional, klimaks, dan penurunan dalam suatu komposisi tari. Kondisi emosional sajian tari pada umumnya di gambarkan dengan dua macam pola yaitu desain kerucut tunggal dan kerucut berganda

Kerucut tunggal adalah desain yang mendramatisasi emosional pertunjukan menyerupai v terbalik, menanjak pada klimaksnya, kemudian turun pada penyelesaiannya

Kerucut berganda adalah desain yang mendramatisasi emosional pertunjukan yang mempunyai beberapa fase tanjakan pada klimaksnya kemudian turun pada anti klimaks, menuju klimaks lagi baru di akhiri dengan penyelesaian

9. Desain lantai dan Desain atas

Desain lantai adalah garis lantai yang dilalui oleh penari, atau formasi yang dibentuk oleh penari kelompok. Bisa juga diartikan sebagai garis maya yang dilalui penari yang bergerak. Pada dasarnya desain lantai atau pola lantai terdiri atas garis lurus dan garis lengkung yang telah diolah dengan berbagai variasi. Desain lantai dirancang untuk keperluan artistik dan sebagai simbol tertentu yang tidak terpisahkan dari makna tari secara keseluruhan. Pada tari tradisional, desain ini sangat dominan.

Desain atas adalah desain yang tampak terlukis pada ruangan pementasan. Bisa juga di definisikan sebagai desain yang berada di atas lantai menurut penglihatan penonton.

Desain Datar adalah desain yang apabila dilihat dari arah penonton badan tampak dalam postur perspektif, ketenangan, kejujuran tetapi menunjukkan kedangkalan

Desain Dalam adalah desain apabila dilihat dari arah penonton badan penari tampak perspektif dalam. Misal kaki dan lengan diarahkan ke depan atau serong. Memberi kesan perasaan yang dalam.

Desain Vertical adalah menggunakan anggota pokok yaitu tungkai dan lengan menjulur ke atas atau ke bawah. Kesannya egosentris dan menyerah

Desain Horizontal adalah desain yang menggunakan sebagian anggota badan mengarah ke garis horizontal. Kesannya tercurah.

Desain Kontras adalah menggunakan garis-garis silang dari anggota tubuhnya. Kesannya kuat, kebingungan

Desain Murni adalah desain yang ditimbulkan oleh postur penari yang sama sekali tidak menggunakan garis kontras. Kesannya tenang, lembut.

Desain Statis adalah menggunakan pose-pose yang sama dari anggota badan. Kesannya teratur

Desain Lurus adalah membuat garis-garis dengan anggota badan, kesannya kuat

Desain Lengkung adalah membuat garis-garis lengkung dengan anggota badan, kesannya lemah

Desain Bersudut adalah membuat tekukan tajam pada sendi, lutut, pergelangan, siku, kesannya penuh kekuatan

Desain Spiral adalah desain menggunakan lebih dari satu lingkaran searah pada badan, kesannya menarik perhatian penonton pada lingkaran garis tersebut

Desain Tinggi adalah desain yang dibuat pada daerah dada ke atas, memiliki sentuhan spiritual dan intelektual kuat

Desain Medium adalah desain yang dibuat dan dipusatkan pada daerah dada sampai pinggang, kesannya penuh emosi

Desain Rendah adalah desain yang dibuat pada daerah pinggang sampai lantai, kesannya penuh daya hidup

Desain Terlukis adalah desain yang bergerak yang dihasilkan oleh satu atau beberapa anggota badan yang bergerak untuk melukiskan sesuatu

Desain Lanjutan adalah desain yang seolah-olah mempunyai garis lanjutan dari anggota badan

Desain Tertunda adalah desain yang ditimbulkan oleh garis desain setelah bagian badan tertentu menjadi pusat penggerak, kesannya menimbulkan daya tarik

Desain Simetris adalah desain yang menempatkan garis anggota badan kanan dan kiri sama

Desain Asimetris adalah desain yang dibuat dengan menempatkan posisi anggota badan kanan dan kiri berlainan

10. Desain kelompok

Adalah penataan desain gerak pada penari kelompok, ada lima penataan

a. Serempak (Unity)

Mengharuskan penari bergerak secara bersamaan, dengan gerakan yang sama dan pada saat yang bersamaan pula.

b. Berimbang (Balance)

Sekelompok penari dibagi menjadi dua kelompok yang masing masing bergerak sesuai dengan kelompoknya, tetapi jumlah penari harus sama.

c. Terpecah (Broken)

Desain kelompok yang memungkinkan semua anggota penari bergerak sendiri dan seolah-olah tidak teratur.

d. Selang-Seling

Dilakukan dengan cara bergerak bersamaan dengan level yang berbeda atau gerakan yang berbeda dibuat selang-seling.

e. Kejar-mengejar (Canon)

Desain kelompok yang memperlihatkan semua penari melakukan gerakan yang sama tetapi dengan hitungan yang berbeda sesuai dengan urutan posisinya. Sehingga tercipta gerakan yang tampak seperti ombak yang sedang berkejaran.

11. Tata pentas

Pentas yang dimaksud adalah tempat pertunjukan. Tata pentas adalah penataan tempat agar sesuai dengan tuntutan adegan yang berlangsung. Macam macam panggung :

Panggung Arena adalah pentas yang meniadakan batas pemisah antara pemain dan penonton. Pentas arena umumnya menempati diri di pusat dan penonton disekelilingnya pentas itu disebut arena sentral

(central staging) pemberian nama ini terletak pada penempatan penonton. Jenis arena yang lainnya adalah arena tapal kuda, arena U, arena L, arena lingkaran, arena setengah lingkaran.

Panggung *Proscenium* adalah pentas yang memisahkan pemain dan penonton, bentuk panggung konvensional yang banyak dijumpai.

Bentuk campuran adalah pentas yang memiliki bentuk campuran dari teater arena dan teater proscenium. Biasanya dipakai di dalam studio untuk keperluan *shooting* misal di stasiun TV

12. Tata cahaya

Adalah segala perlengkapan yang digunakan untuk penerangan dan penyinaran dalam seni pertunjukan. Biasanya digunakan untuk menguatkan suasana adegan, penggambaran suasana dan waktu, membuat fokus pada adegan atau tokoh tertentu, dan membantu lakon melambangkan maksudnya dan memperkuat kejiwaannya.

Kisi-kisi Instrumen Penilaian
Media Pembelajaran Interaktif Seni Tari Berdasarkan Standar Isi
sebagai Media Pembelajaran Mandiri
Siswa SMA/ MA

Tabel 1: Kisi-kisi Lembar Evaluasi Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1	Tampilan	1. Pemilihan latar (<i>background</i>) 2. Tata letak 3. Komposisi warna 4. Kualitas gambar, animasi, dan video 5. Keterbacaan teks 6. Pemilihan jenis huruf (<i>font</i>) 7. Daya dukung musik 8. Pemilihan bentuk tombol 9. Ketepatan penempatan tombol dan ikon 10. Desain luar produk (<i>cover & casing</i>)
2	Pemrograman	1. Kemudahan navigasi 2. Konsistensi navigasi 3. Kemudahan pengaksesan informasi berikutnya 4. Kelancaran sistem pengoperasian 5. Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari
3	Pembelajaran	1. Kejelasan penggunaan petunjuk belajar 2. Kemudahan pemahaman materi 3. Penggunaan bahasa mudah dipahami 4. Pemberian umpan balik dan motivasi 5. Kualitas interaksi dengan pengguna

Tabel 2: Kisi-kisi Lembar Evaluasi Ahli Materi Pelajaran Seni Tari

No.	Aspek	Indikator
1	Kebenaran konsep	1. Materi sesuai dengan standar kompetensi 2. Materi sesuai dengan kompetensi dasar
2	Materi	1. Ketepatan pemilihan materi 2. Kejelasan materi 3. Aktualitas materi 4. Unsur yang terkandung dalam materi

		5. Cakupan materi untuk mencapai tujuan 6. Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi 7. Kemenarikan penyampaian materi 8. Kejelasan dalam penyampaian materi 9. Sistematika penyampaian materi 10. Tingkat pemahaman materi
3	Pembelajaran	1. Kejelasan penggunaan petunjuk belajar 2. Pemberian umpan balik dan motivasi 3. Kesempatan belajar secara mandiri 4. Kualitas interaksi dengan pengguna 5. Kemungkinan berpengaruh kuat terhadap siswa 6. Kualitas soal untuk pemahaman konsep 7. Meningkatkan kreativitas siswa 8. Bantuan belajar dengan program video interaktif

Tabel 3: Kisi-kisi Lembar Uji coba Siswa

No.	Aspek	Indikator
1	Tampilan	1. Ketepatan gambar dengan materi 2. Kemenarikan animasi yang digunakan 3. Kejelasan video dalam materi 4. Ketepatan pemilihan layout 5. Daya dukung musik 6. Ketepatan pemilihan jenis huruf 7. Komposisi warna 8. Kemudahan memahami bahasa yang digunakan 9. Penempatan navigasi 10. Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari
2	Materi	1. Kejelasan penggunaan petunjuk belajar 2. Kejelasan materi yang diberikan 3. Kesesuaian contoh dengan materi 4. Kemudahan dalam mengidentifikasi tarian 5. Kemudahan dalam menirukan gerakan 6. Kejelasan petunjuk mengerjakan soal 7. Kualitas latihan soal
3	Motivasi	1. Kemandirian belajar dengan media interaktif

		2. Keinginan untuk terus belajar dengan media interaktif 3. Materi yang dikuasai melalui media interaktif
--	--	--

Tabel 4: **Kisi-kisi Lembar Evaluasi *Peer Reviewer***

No.	Aspek	Indikator
1	Kebenaran konsep	1. Ketepatan gambar dengan materi 2. Kemenarikan animasi yang digunakan 3. Kejelasan video dalam materi 4. Ketepatan pemilihan layout 5. Daya dukung musik 6. Ketepatan pemilihan jenis huruf 7. Komposisi warna 8. Kemudahan memahami bahasa yang digunakan 9. Penempatan navigasi 10. Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari
2	Materi	1. Ketepatan pemilihan materi 2. Kejelasan materi 3. Aktualitas materi 4. Unsur yang terkandung dalam materi 5. Cakupan materi untuk mencapai tujuan 6. Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi 7. Kemenarikan penyampaian materi 8. Kejelasan dalam penyampaian materi 9. Sistematika penyampaian materi 10. Tingkat pemahaman materi
3	Pembelajaran	1. Kejelasan penggunaan petunjuk belajar 2. Pemberian umpan balik dan motivasi 3. Kesempatan belajar secara mandiri 4. Kualitas interaksi dengan pengguna 5. Kemungkinan berpengaruh kuat terhadap siswa 6. Kualitas soal untuk pemahaman konsep 7. Meningkatkan kreativitas siswa 8. Bantuan belajar dengan program video interaktif

Lembar Evaluasi Program Materi Pembelajaran Interaktif
(Ahli Materi Pembelajaran Seni Tari)

Judul Penelitian : Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui Flip Book sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada Mata Pelajaran Seni Tari untuk Siswa SMA/MA di SMA N 1 SAYEGAN

Peneliti : Danang Anikan Fajar

Evaluator :

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (√) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat Bapak/ Ibu/ Saudara terhadap setiap pernyataan tentang program media pembelajaran interaktif ini. Atas bantuannya diucapkan terima kasih.

Keterangan skala :

4 : Sangat Layak (SL)

3 : Layak (L)

2 : Kurang Layak (KL)

1 : Tidak Layak (TL)

A. Aspek Kebenaran Konsep

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1.	Materi sesuai dengan standar kompetensi				
2.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar				

B. Aspek Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1.	Ketepatan pemilihan materi				
2.	Kejelasan materi				
3.	Aktualitas materi				
4.	Unsur yang terkandung dalam materi				
5.	Cakupan materi untuk mencapai tujuan				
6.	Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi				
7.	Kemenarikan penyampaian materi				
8.	Kejelasan tampilan dalam penyampaian materi				
9.	Sistematika penyampaian materi				
10.	Tingkat pemahaman materi				

C. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar				
2.	Pemberian umpan balik dan motivasi				
3.	Kesempatan belajar secara mandiri				
4.	Kualitas interaksi dengan pengguna				
5.	Kemungkinan berpengaruh kuat terhadap siswa				
6.	Kualitas soal untuk pemahaman konsep				
7.	Meningkatkan kreativitas siswa				
8.	Bantuan belajar dengan program media pembelajaran interaktif				

Temuan Kesalahan Isi

Petunjuk :

Jika terdapat kejanggalan isi atau temuan kesalahan apa saja pada media pembelajaran interaktif ini serta saran perbaikan, mohon ditulis pada kolom yang tersedia dibawah ini.

No.	Bagian yang Harus Diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

1. Komentor dan Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Kesimpulan

Program media pembelajaran interaktif ini dinyatakan :

- ☐ Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak untuk digunakan

Yogyakarta, April 2014

Evaluator

(.....)

Lembar Evaluasi Program Media Pembelajaran Interaktif
(Ahli Media Pembelajaran)

Judul Penelitian : Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui *Flip Book* sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada Mata Pelajaran Seni Tari untuk Siswa SMA/MA di SMA N 1 SAYEGAN

Peneliti : Danang Anikan Fajar

Evaluator :

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (√) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat Bapak/ Ibu/ Saudara terhadap setiap pernyataan tentang program media pembelajaran interaktif ini. Atas bantuannya diucapkan terima kasih.

Keterangan skala :

4 : Sangat Layak (SL)

3 : Layak (L)

2 : Kurang Layak (KL)

1 : Tidak Layak (TL)

A. Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1.	Pemilihan latar (<i>background</i>)				
2.	Tata letak				
3.	Komposisi warna				
4.	Kualitas gambar, animasi, dan video				
5.	Keterbacaan teks				
6.	Pemilihan jenis huruf (<i>font</i>)				
7.	Daya dukung musik				
8.	Pemilihan bentuk tombol				
9.	Ketepatan penempatan tombol dan ikon				
10.	Desain luar produk (<i>cover & casing</i>)				

B. Aspek Pemrograman

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1.	Kemudahan navigasi				
2.	Konsistensi navigasi				
3.	Kemudahan pengaksesan informasi berikutnya				
4.	Kelancaran sistem pengoperasian				
5.	Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari				

C. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar				
2.	Kemudahan pemahaman materi				
3.	Penggunaan bahasa mudah dipahami				
4.	Pemberian umpan balik dan motivasi				
5.	Kualitas interaksi dengan pengguna				

Temuan Kesalahan Isi

Petunjuk :

Jika terdapat kejanggalan isi atau temuan kesalahan apa saja pada media pembelajaran interaktif ini serta saran perbaikan, mohon ditulis pada kolom yang tersedia dibawah ini.

No.	Bagian yang Harus Diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

1. Komentar dan Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Kesimpulan

Program media pembelajaran interaktif ini dinyatakan :

- ☐ Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak untuk digunakan

2014

Yogyakarta, April

Evaluator

(.....

.....)

Lembar Evaluasi Program Media Pembelajaran Interaktif
(Siswa)

Nama : _____
Kelas : _____

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat Anda!

Atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Keterangan skala :

4 : Sangat Layak (SL)

3 : Layak (L)

2 : Kurang Layak (KL)

1 : Tidak Layak (TL)

A. Aspek Kebenaran Konsep

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1.	Ketepatan gambar dengan materi				
2.	Kemenarikan animasi yang digunakan				
3.	Kejelasan video dalam materi				
4.	Ketepatan pemilihan layout				
5.	Daya dukung musik				
6.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				
7.	Komposisi warna				
8.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan				
9.	Penempatan navigasi				
10.	Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari				

B. Aspek Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar				
2.	Kejelasan materi yang diberikan				
3.	Kesesuaian contoh dengan materi				
4.	Kemudahan dalam mengidentifikasi gambar dan video				
5.	Kemudahan dalam pemahaman materi				
6.	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal				
7.	Kualitas latihan soal				

C. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1.	Kemandirian belajar dengan media interaktif				
2.	Keinginan untuk terus belajar dengan media interaktif				
3.	Materi yang dikuasai melalui media interaktif				

Komentar dan Saran Umum

1. Apakah program media pembelajaran interaktif yang baru saja anda pelajari menarik?
 - a) YA
 - b) TIDAK

2. Jika jawaban nomor 1. YA, sebutkan bagian mana saja yang menurut Anda menarik!

.....

.....

.....

.....

.....

3. Jika jawaban nomor 1. TIDAK, sebutkan penyebabnya!

.....

.....

.....

.....

.....

4. Apakah program media pembelajaran interaktif ini dapat membantu Anda belajar?
Sebutkan dalam hal apa saja program ini dapat membantu Anda belajar!

.....

.....

.....

.....

.....

5. Pada bagian mana saja Anda mengalami kesulitan dengan program media pembelajaran interaktif ini?

.....

.....

.....

.....

.....

6. Apa saran dan kritik Anda untuk program media pembelajaran interaktif ini?

.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan

Anda boleh memilih lebih dari satu jawaban. Program media pembelajaran interaktif ini secara umum :

- ☐ Menarik (menumbuhkan motivasi belajar)
- ☐ Membosankan
- ☐ Tidak bisa dipahami
- ☐ Terlalu mudah
- ☐ Terlalu sulit
- ☐ Sangat layak
- ☐ Layak
- ☐ Kurang layak
- ☐ Tidak layak

.....**Terima Kasih**.....

Lembar Evaluasi Program Materi Pembelajaran Interaktif
 Teman Sejawat (*Peer Reviewer*)

Judul Penelitian : Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui Flip Book sebagai Media Pembelajaran Mandiri pada Mata Pelajaran Seni Tari untuk Siswa SMA/MA di SMA N 1 SAYEGAN

Peneliti : Danang Anikan Fajar

Evaluator :

Petunjuk pengisian :

Berilah tanda centang (√) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat Bapak/ Ibu/ Saudara terhadap setiap pernyataan tentang program media pembelajaran interaktif ini. Atas bantuannya diucapkan terima kasih.

Keterangan skala :

4 : Sangat Layak (SL)

3 : Layak (L)

2 : Kurang Layak (KL)

1 : Tidak Layak (TL)

D. Aspek Kebenaran Konsep

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1.	Ketepatan gambar dengan materi				
2.	Kemenarikan animasi yang digunakan				
3.	Kejelasan video dalam materi				
4.	Ketepatan pemilihan layout				
5.	Daya dukung musik				
6.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				
7.	Komposisi warna				
8.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan				
9.	Penempatan navigasi				
10.	Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari				

E. Aspek Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1.	Ketepatan pemilihan materi				
2.	Kejelasan materi				
3.	Aktualitas materi				
4.	Unsur yang terkandung dalam materi				
5.	Cakupan materi untuk mencapai tujuan				
6.	Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi				
7.	Kemenarikan penyampaian materi				

8.	Kejelasan tampilan dalam penyampaian materi				
9.	Sistematika penyampaian materi				
10.	Tingkat pemahaman materi				

F. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SL	L	KL	TL
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar				
2.	Pemberian umpan balik dan motivasi				
3.	Kesempatan belajar secara mandiri				
4.	Kualitas interaksi dengan pengguna				
5.	Kemungkinan berpengaruh kuat terhadap siswa				
6.	Kualitas soal untuk pemahaman konsep				
7.	Meningkatkan kreativitas siswa				
8.	Bantuan belajar dengan program media pembelajaran interaktif				

1. Komentar dan Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Program media pembelajaran interaktif ini dinyatakan :

- ☐ Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak untuk digunakan

Yogyakarta, April 2014

Evaluator

(.....)

Analisis Data Penelitian Evaluasi Ahli Materi

A. Aspek Kebenaran Konsep

Subjek	Indikator		Jumlah	Rata-rata
	1	2		
1	4	4	8	4

Keterangan :

Skor rata-rata : 4

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} = \frac{4}{4} \times 100$$

$$= 100$$

B. Aspek Materi

Subjek	Indikator										jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	35	3,5

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,5

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} = \frac{3,5}{4} \times 100$$

$$= 87,5$$

C. Aspek Pembelajaran

Subjek	Indikator								Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8		
1	4	3	4	4	4	3	3	4	29	3,6

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,5

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} = \frac{3,5}{4} \times 100$$

$$= 87,5$$

Analisis Data Penelitian Evaluasi Ahli Media Tahap I

A. Aspek Tampilan

Subjek	Indikator										Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	29	2,9

Keterangan :

Skor rata-rata : 2,6

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{2,9}{4} \times 100$$

$$: 72,5$$

B. Aspek Pemrograman

Subjek	Indikator					Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5		
1	3	3	3	3	3	15	3

Keterangan :

Skor rata-rata : 2,6

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3}{4} \times 100$$

$$: 75$$

C. Aspek Pembelajaran

Subjek	Indikator					Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5		
1	3	3	3	3	3	15	3

Keterangan :

Skor rata-rata : 2,8

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3}{4} \times 100$$

$$: 75$$

Analisis Data Penelitian Evaluasi Ahli Media Tahap II

A. Aspek Tampilan

Subjek	Indikator										Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	36	3,6

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,6

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,6}{4} \times 100$$

$$: 90$$

B. Aspek Pemrograman

Subjek	Indikator					Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5		
1	4	4	4	4	4	20	4

Keterangan :

Skor rata-rata : 4

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{4}{4} \times 100$$

$$: 100$$

C. Aspek Materi

Subjek	Indikator					Jumlah	Rata-rata
	1	2	3	4	5		
1	3	4	3	3	3	16	3,2

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,2

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,2}{4} \times 100$$

$$: 80$$

Analisis Data Penelitian Uji Coba Lapangan

A. Aspek kebenaran konsep

No	Nama	Indikator										J ml
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Aini Swastika R	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	34
2	Al Dewa Anjasmara Halip	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	33
3	Amas Ainun Rofiq	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	32
4	Andika Putra W	4	4	3	3	3	2	4	4	4	3	34
5	Arya Haryadi	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	34
6	Carolina Bani Greciana	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
7	Desi Dewinda	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
8	Desi Nasiroh	3	4	2	3	2	3	3	2	2	3	27
9	Dinda Shintya O	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	35
10	Ditya Pratama	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	36
11	Fajar H S	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
12	Maulida Novia Salma	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	35
13	Meylina Anggraeni	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	37
14	Moch B S R P	4	4	3	4	3	3	2	3	4	3	33
15	Natalia Ambarwati	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	31
16	Nugroho	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	33
17	Nur Chosiyah	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	34
18	Nurul Badingah	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	34
19	Puspita Anugraheni	4	4	4	3	3	3	2	3	3	2	31
20	Rahmat Tri Kuncoro	3	4	2	3	3	2	3	3	4	4	31
21	Rizaldi Wahyu N	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
22	Rizki Bayu Aji	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	33

23	Rizki Kurniawan	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31
24	Setyana Yulianingsih	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	34
25	Tirta Prasetyo	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
26	Tita Irchamna R	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	37
27	Tri Erna Romadhoni	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	34
28	Tyas Septiana Sari	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33
29	Vetty Ayu Susilowati	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	34
30	Wibisono Adi Kirana	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	34
31	Yunita Putri Handayani	3	4	4	4	3	3	3	4	3	2	33
32	Yuyun Ana Prisila	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
	jumlah	117	118	104	109	106	100	106	107	109	110	$\frac{108}{6}$
	rata-rata	3.7	3.7	3.3	3.4	3.3	3.1	3.3	3.3	3.4	3.4	$\frac{33.937}{6}$
	rata-rata keseluruhan											3,4

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,4

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,4}{4} \times 100$$

$$: 85$$

B. Aspek materi

No	Nama	Indikator							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	Aini Swastika R	4	4	4	4	4	4	4	28
2	Al Dewa Anjasmara Halip	3	4	3	3	3	4	3	23
3	Amas Ainun Rofiq	4	3	3	3	3	3	4	23
4	Andika Putra W	3	4	3	3	3	3	4	23
5	Arya Haryadi	3	3	4	3	3	4	4	24
6	Carolina Bani Greciana	3	3	3	3	3	3	3	21
7	Desi Dewinda	3	4	4	3	3	4	3	24
8	Desi Nasiroh	2	2	3	2	2	3	3	17
9	Dinda Shintya O	3	4	3	4	3	4	3	24
10	Ditya Pratama	3	3	3	3	3	3	3	21
11	Fajar H S	3	3	3	3	3	3	3	21
12	Maulida Novia Salma	3	3	3	3	3	3	4	22
13	Meylina Anggraeni	3	4	4	3	3	3	3	23
14	Moch B S R P	3	3	4	2	3	2	4	21
15	Natalia Ambarwati	3	3	3	3	3	3	3	21
16	Nugroho	3	4	4	4	4	3	4	26
17	Nur Chosiyah	3	4	4	3	3	4	4	25
18	Nurul Badingah	3	4	4	3	3	3	3	23
19	Puspita Anugraheni	3	3	3	3	2	3	3	20
20	Rahmat Tri Kuncoro	3	3	3	4	3	3	4	23
21	Rizaldi Wahyu N	3	4	4	4	4	4	4	27
22	Rizki Bayu Aji	3	4	3	3	3	4	3	23
23	Rizki Kurniawan	3	3	4	3	3	3	4	23

24	Setyana Yulianingsih	3	3	3	4	3	4	4	24
25	Tirta Prasetyo	4	4	4	3	3	3	3	24
26	Tita Irchamna R	4	4	4	4	3	3	3	25
27	Tri Erna Romadhoni	3	4	4	3	3	3	3	23
28	Tyas Septiana Sari	3	3	3	3	3	3	3	21
29	Vetty Ayu Susilowati	3	4	3	4	3	2	4	23
30	Wibisono Adi Kirana	3	4	3	3	3	4	3	23
31	Yunita Putri Handayani	4	4	4	3	3	3	4	25
32	Yuyun Ana Prisila	3	4	4	3	3	3	3	23
	jumlah	100	113	111	102	97	104	110	737
	rata-rata	3.1	3.5	3.5	3.2	3	3.3	3.4	23.03125
	rata-rata keseluruhan								3,28

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,28

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} = \frac{3,28}{4} \times 100$$

$$: 82$$

C. Aspek Pembelajaran

No	Nama	Indikator			Jumlah
		1	2	3	
1	Aini Swastika R	4	4	3	11
2	Al Dewa Anjasmara Halip	3	3	3	9
3	Amas Ainun Rofiq	4	3	3	10
4	Andika Putra W	3	2	2	7
5	Arya Haryadi	3	3	3	9
6	Carolina Bani Greciana	2	2	2	6
7	Desi Dewinda	3	4	3	10
8	Desi Nasiroh	3	3	3	9
9	Dinda Shintya O	3	3	3	9
10	Ditya Pratama	4	3	4	11
11	Fajar H S	3	3	3	9

12	Maulida Novia Salma	3	3	3	9
13	Meylina Anggraeni	4	4	4	12
14	Moch B S R P	4	4	3	11
15	Natalia Ambarwati	4	4	3	11
16	Nugroho	4	4	3	11
17	Nur Chosiyah	4	3	3	10
18	Nurul Badingah	4	3	3	10
19	Puspita Anugraheni	4	4	3	11
20	Rahmat Tri Kuncoro	4	3	3	10
21	Rizaldi Wahyu N	3	3	3	9
22	Rizki Bayu Aji	3	3	3	9
23	Rizki Kurniawan	3	3	4	10
24	Setyana Yulianingsih	3	4	3	10
25	Tirta Prasetyo	4	4	4	12
26	Tita Irchamna R	3	4	4	11
27	Tri Erna Romadhoni	4	3	3	10
28	Tyas Septiana Sari	3	3	3	9
29	Vetty Ayu Susilowati	4	3	3	10
30	Wibisono Adi Kirana	4	3	3	10
31	Yunita Putri Handayani	4	3	3	10
32	Yuyun Ana Prisila	3	3	4	10
	jumlah	111	104	100	315
	rata-rata	3.5	3.3	3.1	9.84375
	rata-rata keseluruhan				3,27

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,27

Skor maksimal : 4

Rata-rata hasil : $\frac{3,27}{4} \times 100$
: 81,75

Analisis Data Penelitian Uji Coba *Peer Reviewer*

A. Aspek kebenaran konsep

No .	Nama	Indikator										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Suhari Ratmoko	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31
2	Kristiani W	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	32
3	Nurma Saktias	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	35
4	Solahudin Aghfi	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	34
5	Iwan Mustofah	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	38
6	Yulius Bagus S	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	32
	jumlah	20	22	20	19	20	19	22	21	19	20	202
	rata-rata	3. 3	3. 7	3. 3	3. 2	3. 3	3. 2	3. 7	3. 5	3. 2	3. 3	33.6666 67
	rata-rata keseluruhan											3,37

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,37

Skor maksimal : 4

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata hasil} &= \frac{3,37}{4} \times 100 \\ &= 84,25 \end{aligned}$$

B. Aspek Materi

No .	Nama	Indikator										Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Suhari Ratmoko	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	33
2	Kristiani W	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
3	Nurma Saktias	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	36
4	Solahudin Aghfi	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	37
5	Iwan Mustofah	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	35
6	Yulius Bagus S	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	32
	jumlah	20	21	19	19	20	21	23	21	19	20	203
	rata-rata	3. 3	3. 5	3. 2	3. 2	3. 3	3. 5	3. 8	3. 5	3. 2	3. 3	33.8333 33
	rata-rata keseluruhan											3,38

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,38
 Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,38}{4} \times 100$$

: 84,5

C. Aspek Pembelajaran

No.	Nama	Indikator								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Suhari Ratmoko	3	3	4	4	4	3	3	4	28
2	Kristiani W	3	3	4	3	3	4	3	3	26
3	Nurma Saktias	4	4	3	3	4	4	4	3	29
4	Solahudin Aghfi	4	3	4	3	3	3	3	4	27
5	Iwan Mustofah	3	3	3	3	4	3	4	4	27
6	Yulius Bagus S	3	3	3	4	3	3	4	3	26
	jumlah	20	19	21	20	21	20	21	21	163
	rata-rata	3.3	3.2	3.5	3.3	3.5	3.3	3.5	3.5	27.166667
	rata-rata keseluruhan									3,40

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,40
 Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,40}{4} \times 100$$

: 85